132 oldal • 3 CD melléklet • teljes PC játék

PC GURU

szórakoztató informatikai magazin 2003/5

EXKLUZÍV: REBELS: PRISON ESCAPE

HOMEWORLD

teljes játék:

MINDEN IDŐK EGYIK LEGJOBB, STÍLUSTEREMTŐ ŰRSTRATÉGIÁJA

TÖBBSZÖRÖS DÍJNYERTES 3D-S JÁTÉKPROGRAM

ISMERTETŐK

ENCLAVE

VIETCONG

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

BLACK HAWK DOWN • F1 CHALLENGE 1999-2002

HARDVER

KAMERÁS MOBILOK PÁRHARCA

DVD LEJÁTSZÓK TESZTJE

MEGJELENÍTÉS TESZT

INDIANA JONES VÉGIGJÁTSZÁS

A PC GURU jelen számához három ingyenes CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznak, kérd őket az elárusítótól!

Ára: 1696 Ft - Előfizetéssel: 1296 Ft

9 771217 638003 00305

189.900 FT

GERICOM mobile world

GERICOM WEBSHOX

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Celeron 1700MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez
- SiS650 grafikus chip max: 64MB DDR RAM + TV-OUT
- DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax Modem, EtherNet 10/100Mbit, FireWire beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- 318mm x 258mm x 36mm, 3kg

Magyar PC Magazin tesztgyőztes 2003/01

219.900 FT

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Celeron 2100MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- Samsonite hordtáska ajándékba!

299.900 FT

- **15,1" TFT (1024x768) kijelző**
- Intel Pentium4 2400MHz processzor
- 384MB DDR RAM
- 30GB merevlemez
- CD író + DVD Combo Drive
- Samsonite hordtáska ajándékba!

259.900 FT

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- CD író + DVD Combo Drive
- Samsonite hordtáska ajándékba!

MOBIL Pentium4-es ütés és cseppálló Notebook!

349.900 FT

GERICOM X5

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel MOBIL Pentium4 1800MHz processzor
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- Geforce4 Go 420, 32MB DDR RAM + TV- OUT
- CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 3x USB v2.0 port
- 312mm x 256mm x 30mm, 2.2kg
- Windows XP Home ajándékba!
- Samsonite hordtáska ajándékba!
- Lexmark Z25 nyomtató ajándékba!

389.900 FT

GERICOM X5 Pro

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- **Intel MOBIL Pentium4 2000MHz processzor**
- **640MB DDR RAM**
- 40GB merevlemez
- **Geforce4 Go 440, 64MB DDR RAM + TV-OUT**
- **Compact flash és microdrive olvasó**
- CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 3x USB v2.0 port
- 312mm x 256mm x 30mm, 2.2kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!
- Lexmark Z25 nyomtató ajándékba!

15:10 WIDESCREEN

439.900 FT

GERICOM HOLLYWOOD

- 15,2" TFT WXGA (1280x854) kijelző
- Intel MOBIL Pentium4 2000MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 60GB merevlemez
- Geforce4 Go 440, 64MB DDR RAM + TV- OUT
- CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 1x PCMCIA, 2x USB v2.0 port
- 350mm x 260mm x 33mm, 3,5kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!

349.900 FT

GERICOM SILVER SERAPH

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel MOBIL Pentium4 1800MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- Geforce4 Go 420, 32MB DDR RAM + TV- OUT
- Smart kártya olvasó
- CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem, EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x PCMCIA, 3x USB v2.0 port
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg
- Gericom hordtáska

449.900 FT

GERICOM FRONTMAN FORCE

- 17" TFT (1280x1024) kijelző
- Intel Pentium4 2530MHz processzor
- GeForce4 GO 420, 32MB DDR RAM + TV- OUT
- 80GB merevlemez
- 512MB DDR RAM
- CD- író + DVD combo meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- TV TUNER
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- 3x USB port v2.0, 1x PCMCIA
- A4 tech Rádiós Multimédiás Billentyűzet
- A4Tech Rádiós (3 gombos, görgős) egér
- 405mm x 334mm x 48mm, 7.3kg

GERICOM CO. KFT 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.
Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

GARDEX 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.
Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT. 1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b.
Tel.:433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu

B & T Irodatechnika Kft. 5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57.
Tel.: 06-66/442-614, Fax:06-66/520-960, btcsaba@bt-irodatechnika.hu

ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acomp.hu

ACOMP PÓLUS CENTER 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acomp.hu

www.gericom.hu

289.900 FT

GERICOM WEBGINE FORCE

- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Celeron 2100MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez
- **CD- író + DVD Combo meghajtó**
- 1.44MB Floppy Disk meghajtó
- **GeForce4 GO 420, 32MB DDR RAM + TV-OUT**
- Fax Modem, EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- 1x PCMCIA csatlakozó
- 325mm x 281mm x 41mm, 3.4kg

339.900 FT

- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- Samsonite hordtáska ajándékba!

379.900 FT

- 15,1" TFT (1400x1050) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz
- 512MB DDR RAM
- 60GB merevlemez
- Samsonite hordtáska ajándékba!

319.900 FT

GERICOM BLOCKBUSTER

- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- **AMD Mobile XP 2000+ processzor**
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez
- **ATI Radeon 9000 64MB DDR + TV-OUT**
- CD író + DVD Combo meghajtó
- Beépített MP3 lejátszó, DJ funkció
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB 2.0
- 1x PCMCIA csatlakozó
- 325mm x 285mm x 39mm, 3.3kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!

349.900 FT

- AMD Mobile XP 2200+ processzor
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

349.900 FT

GERICOM MASTERPIECE

- **15,1" TFT (1400x1050) kijelző**
- Intel Celeron 2100MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez
- **ATI Radeon 9000 64MB DDR + TV-OUT**
- CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 4x USB 2.0
- 1x PCMCIA csatlakozó
- 332 x 275 x 42mm, 3.7kg
- Samsonite hordtáska!

389.900 FT

- Intel Pentium4 2400MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

449.900 FT

- Intel Pentium4 2530MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 60GB merevlemez
- **2x DVD író + 16x CD- író + DVD Combo Drive**
- Windows XP Home ajándékba!

3D Mark 2000 v1.1: 9409
3D Mark 2001 v330: 5881

ACOMP ASZTALI PC KONFIGURÁCIÓK

129.900 FT

ACOMP ZENITH

- Intel Pentium4 processzor, 2400MHz
- Intel 845 chipset
- 4x USB, 5x PCI, 1x CNR, 400/533MHz FSB, DDR RAM
- 256MB DDR-266 RAM
- 80GB 7200rpm merevlemez
- 52x sebességű SONY / LG CD- író
- 16x sebességű SONY DVD meghajtó
- GeForce4 MX440 grafikus kártya 64MB DDR RAM + TV- OUT
- AC97 On-Board hangkártya
- EtherNet 10/100Mbit hálózati kártya
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér

199.900 FT

ACOMP ZENITH Pro

- Intel Pentium4 processzor, 2530MHz
- 512MB DDR-266 RAM
- TOSHIBA SDR-5002 DVD- RW újaíró
- GeForce4 Ti4200 grafikus kártya 128MB DDR RAM + TV- OUT
- ASUS 6in1 multimédia kártya olvasó
  (Compact Flash, Micro Drive, Memory Stick, SM, MMC, SD)

79.900 FT

ACOMP XPLORER

- Intel Celeron processzor, 1700MHz
- Intel 845 chipset
- 4x USB, 5x PCI, 1x CNR, 400/533MHz FSB, DDR RAM
- 256MB DDR-266 RAM
- 40GB merevlemez
- 16x sebességű SONY DVD meghajtó
- GeForce4 MX440 grafikus kártya 64MB + TV-OUT
- EtherNet 10/100Mbit hálózati kártya
- AC97 On-Board hangkártya
- 1.44MB Floppy Drive
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér

99.900 FT

ACOMP XPLORER Pro

- Intel Celeron processzor, 2100MHz
- 60GB merevlemez
- 52x sebességű SONY / LG CD- író
- ATI Radeon 9000 64MB DDR + TV-OUT

59.900 FT

ACOMP BASE

- Intel Celeron processzor, 1700MHz
- 128MB DDR-266 RAM
- 40GB merevlemez
- 52x sebességű SONY / LG CDROM
- S3 Savage4 grafikus chip alaplapon
  (AGP foglalat van a gépben)
- EtherNet 10/100Mbit hálózati kártya
- AC97 On-Board hangkártya
- 1.44MB Floppy Drive
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA, PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 320-5647, 320-5648
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-1091, 419-1092

Internet: www.acomp.hu

Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP
Számítástechnikai Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

A HÓNAP JÁTÉKA:

MGS2: SUBSTANCE

Bár igazán erős hónapot tudhatunk magunk mögött (négy játék is 90 fölötti értékeléssel büszkélkedhet), egy pillanatig sem volt vitás, ki viszi el a hónap legjobbjának járó koronát. Először csak a PS2-eseket irigyeltük érte, aztán már az Xboxosokat is; de most végre megérkezett, PC-n is elérhető a legendás Metal Gear-történet legutóbbi része. Oscar-gyanús történet, egyedi sztorimesélés, izgalmas és változatos akció – egyedül a konzolra szabott irányítást róhatjuk fel hibájaként, de ahhoz is hozzá lehet szokni. A játékmenet nagyjából a Splinter Celléhez hasonlítható, de játék nyújtotta élmény jóval több annál: mintha csak egy akciófilm hősei lennénk. A zseniális dramaturgiának és a bőven adagolt moziknak köszönhetően a játék garantáltan elvarázsol mindenkit, aki csak kipróbálja, ráadásul a dupla DVD második lemeze soha nem látott mennyiségű extrát tartalmaz.

Sziasztok!

Bizonyára emlékeztek még a pár hónappal ezelőtti állapotra, amikor bejelentettük, hogy új csapattal folytatjuk a PC GURU szerkesztését. Nos, örömmel jelenthetjük be, hogy visszaállt a megszokott rend, a régi PC GURU-t készítő csapat többségével szerkesztőként és cikkíróként ezentúl ismét találkozhattok a lap hasábjain. Öröm számunkra, hogy együtt dolgozhatunk velük, hiszen kiegészítve a mi gárdánkat még erősebb lesz Magyarország piacvezető lapja, a PC GURU. Köszöntsük hát együtt a régi-új fiúkat, itt van velünk Sasa, Chris, Hancu, Stöki, Shoebaron, Nyúl, Greg, Tatcom, Layosh és Joshua. Reméljük tetszeni fog közös alkotásunk!

Hasonlóképpen örömteli esemény, hogy hosszas tervezgetés után indul a régóta ígért honlap - az újság megjelenésének időpontja környékén. Az eddig is jól működő Gamefuture oldal csapata csatlakozott hozzánk SirKhan és GeNeZis vezetésével, ők gondoskodnak róla, hogy ezentúl naponta is találkozhassatok velünk a www.pcguru.hu címen.

Nem marad más hátra, minthogy felhívjuk figyelmeteket a Homeworld-hoz kapcsolódó nyereményjátékunkra, melyen a kitartó űrkadétok remek PC GURU-s ereklyéket nyerhetnek.

PC GURU Team

6 . . . . .CD Tartalom
7 . . . . .Homeworld

8 . . . . .Hírek
15 . . . . .Hiszi a PC

16 . . . . .Senki többet harmadszor
19 . . . . .Black & White
22 . . . . .Broken Sword 3
24 . . . . .Republic: The Revolution
26 . . . . .Far Cry
28 . . . . .UFO: Aftermath interjú

30 . . . . .Rebels: Prison Escape
36 . . .Indiana Jones and the Emperor's Tomb
39 . . . . .Knight & Merchants/Syberia
40 .Black Hawk Down
43 . . . . .NosztalGuru
44 . . . . .F1 Challenge 1999-2002
48 . . . . .Enclave
51 . . . . .Csalások
52 . . . . .Rayman 3

55 . . . . .Warrior Kings Battles
56 . . . . .Metal Gear Solid 2: Substance
60 . . . . .Vietcong
63 . . . . .Big Mutha Truckers
64 . . . . .Championship Manager 4
66 . . . . .Devastation
68 . . . . . .A világ legbefolyásosabb emberei
70 . . . . .Indiana Jones végigjátszás
80 . . . . .Killing Spree!
82 . . . . .Gondolatébresztő
84 . . . . .Xbox rovat
86 . . . . .Mentőöv

88 . . . . .Hardver mentőöv
90 . . . . .Hardver hírek
93 . . . . .Ericsson P800
94 . . . . .Mobil hírek
96 . . . . .Kamerás mobilok párharca
98 . . . . .Nokia 3510i / 6100
99 . . . . .Barton XP 3000+
100 . . . . .DVD vs DVD
102 . . . . .Monitorok, elmélet

104 . . . . .A nagy monitorteszt
108 . . . . .Matrox G550
109 . . . . .Tápoljunk - háztápok tesztje
110 . . . . .Homok a gépezetben
112 . . . . .Jaguar és Macintosh
114 . . . . .Mesterkurzus
116 . . . . .Wlan teszt
118 . . . . .Hardver fórum

120 . . . . .Levelezés
122 . . . . .Külvilág - Programajánló
123 . . . . .Külvilág - DVD
124 . . . . .Külvilág - Egy Veszedelmes elme...
125 . . . . .Külvilág - New York bandái
126 . . . . .Külvilág - Könyv rovat
127 . . . . .Külvilág - Zene rovat

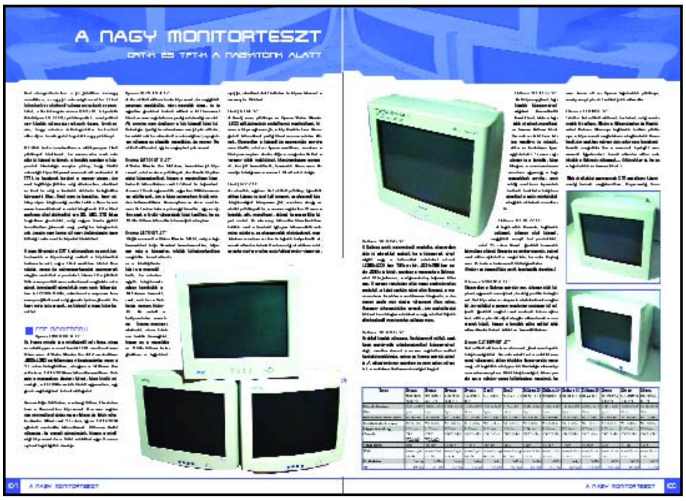
128 . . . . .Következő szám tartalmából
130 . . . . .Impresszum

16. oldal **SENKI TÖBBET HARMADSZOR**
A hármas szám minden bizonnyal valami különös hatalommal bír, a népmesék motívumaitól kezdve a Bill Gates áldotta Szentháromságon át…

22. oldal **BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON**
„A point'n'click kalandjáték halott" – kezdte tavaly a Broken Sword 3: The Sleeping Dragon promóciós előadását Charles Cecil, a játék vezető designere

30. oldal **REBELS: PRISON ESCAPE**
Habár a Pyro Studiosnak köszönhetően már vagy öt éve a köztudatba robbant a Commandos, a konkurens kódfaragók csak elvétve próbálták valami hasonlóval megfogni a taktikai játékokra fogékony népet.

40. oldal **DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN**
Uraim, példátlan jelenségnek lehetünk tanúi. Úgy tűnik, megtaláltuk az első olyan játékfejlesztő céget, ahol képesek voltak megkapaszkodni a saját maguk által ásott gödör falán.



104. oldal **A NAGY MONITORTESZT**
Ami elengedhetetlen a jó játékhoz és/vagy munkához, az egy jó minőségű monitor. Ebből jelenleg két elérhető változatot tudunk prezentálni…

116. oldal **WLAN TESZT**
Most pedig egy konkrét területre koncentrálunk, a számítógépek vezeték nélküli, úgynevezett WLAN hálózatba kapcsolásával fogunk bővebben megismerkedni.

CD MELLÉKLET

A CD melléklet két korongján ezúttal is remek csemegék várnak rátok, vessétek bele magatokat, nem fogtok csalódni a felkínált lehetőségekben.

ENCLAVE

Az Enclave című játékot már sokan kipróbálhatták, hiszen konzolos verziója már hónapok óta koptatja a boltok polcait. Az elmúlt hónapban végre megérkezett a PC-s változat is, aminek örömére sikerült felpasszíroznunk a játék majdnem 200 megás demóját mellékletünkre. A program egyszerű, harmadik nézetből irányítható akciójáték, amiben orkokat és goblinokat és egyéb csúfos szörnyetegeket kell kardélre hányni. Indulás előtt egy dolgot már most megígérhetünk: az irányítással és történet nyomon követésével nem sokat fogtok vesződni.

ENIGMA: RISING TIDE

Azt hiszem a hajó-, illetve tengeralattjáró szimulátorokat joggal nevezhetjük olyan rétegjátéknak, amely sajnálatos módon csak keveseket vonz - de szerencsére e személyek közé tartozik a CD szerkesztő is. Ezért is jelent külön örömet számomra az, ha egy újabb fejlesztésről értesülök. Igaz ugyan, hogy az Enigma című szimulációt már jó ideje ismerhetik a megrögzött hajóskapitányok, de a nemrégiben megjelent újabb demónak hála most nagyszerű alkalom kínálkozik, hogy mindenkivel megismertethetjük ezt a nagyszerű programot.

LINE OF SIGHT: VIETNAM

Mostanság olyan hirtelen és egymást követve érnek révbe a vietnámi háborút feldolgozó játékok, hogy még azon se csodálkozunk, ha a rengeteg név hallatán mindenki összezavarodik. A LoS újabb csepp ebbe az egyre növekvő tengerbe, amiben az amerikai zöldsapkások egyik mesterlövészekének virtuális bőrébe bújhatunk bele. A játék nemrég napvilágot látott konkurenciája, a cseh fejlesztésű Vietcong ugyan életszerűbb, mint a LoS, mégis könnyed szívvel javasoljuk a demó feltelepítését, ugyanis sok mindenben e játék viszi el a pálmát.

Egyéb demók: Starscape / Airport Tycoon 2

Videók: FarCry / Lionheart / PlanetSide / SW: Knight of the Old Republic / XIII / The Great Escape

Rovatok: Action! / Autószimulátorok / Counter-Strike / Diablo 2 / GTA / Elasto-Mania / Foci / Magyarosítások / Medal of Honor / NBA / Időgép / Neverwinter Nights / OldHW / Quake / Star Wars / Unreal Tournament / Warcraft III / C/C++ programozás / Linux hírek / DarkBASIC

Háttérképek: Broken Sword 3 / DF: Black Hawk Down / Enclave / Indiana Jones and the E. Tomb / R6: Raven Shield / Rayman 3 / SimCity 4

Shareware játékok: 3D Harcore / Bumper Arena / Magic Sokoban 3D / Strange Adventure in Space / Super Elemental / Twilight Mahjongg / Xtreme Tanz Madness 2 / Light & Shadow

Javítások: Black & White v1.30 / C&C: Generals v1.05 / Combat Flight Simulator 3 v3.1 / Delta Force: Black Hawk Down v1.1.0 / Frontline Attack v1.1.7 / Grom v1.3 / Starcraft v1.10 és Brood War v1.10 / SubCommand v1.08e / Unreal II v1403

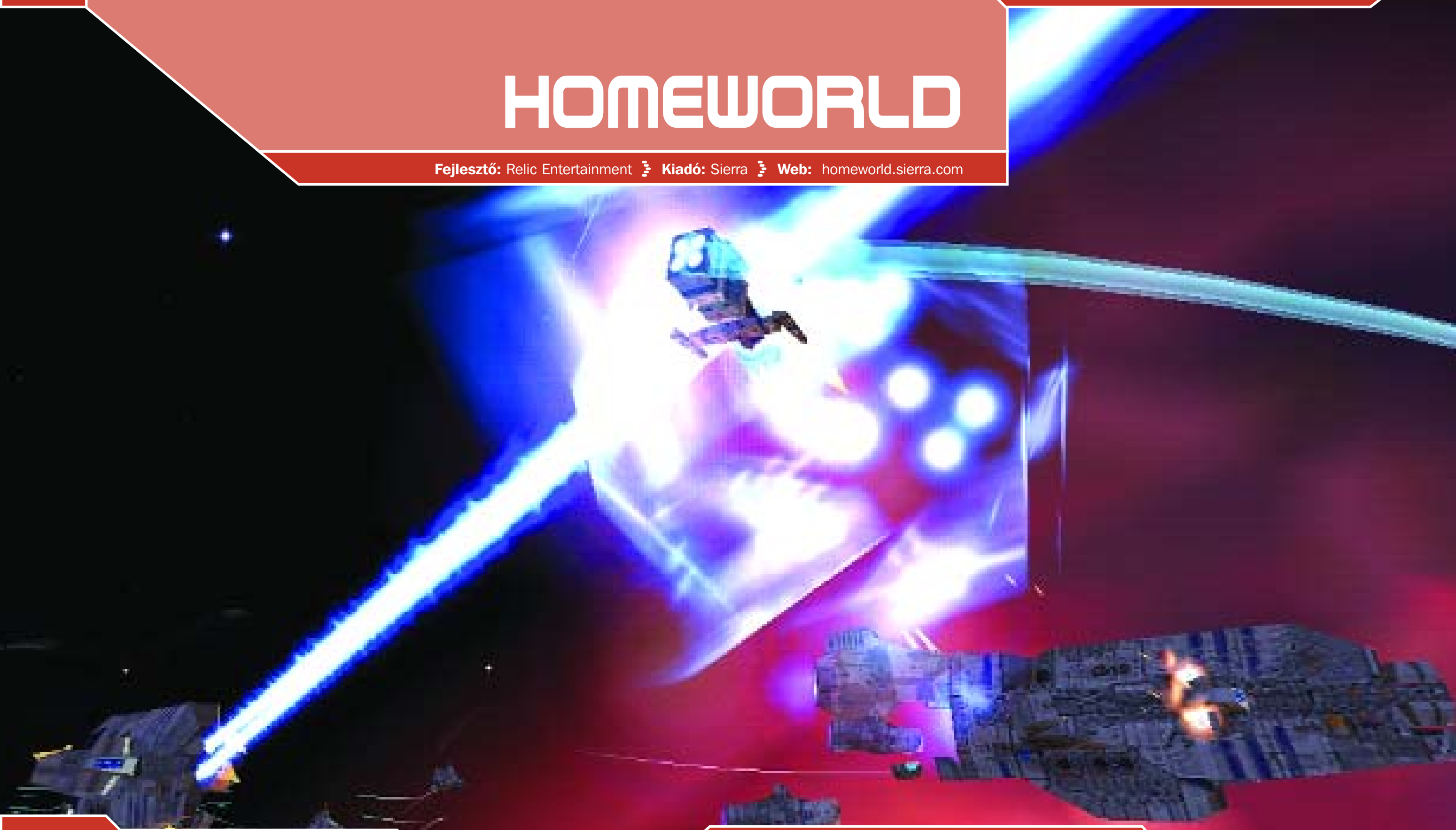
Trainerek: Championship Manager 4 - Trainer / Championship Manager 4 - Trainer (v4.03) / Delta Force: Black Hawk Down - Trainer +3 / Gun Metal - Trainer +2 / IGI2 Covert Strike - Trainer +2 / IGI2 Covert Strike - Trainer +3 (v1.1) / IGI2 Covert Strike - Trainer +3 / IGI2 Covert Strike - Trainer +5 (v1.1) / Rainbow Six 3 Raven Shield - Trainer +1 / SimCity4 - Trainer +1 / Starscape - Trainer +1

Cheatek: Delta Force: Black Hawk Down - All Access Cheat / Delta Force: Black Hawk Down - Cheat Codes / Enclave - All Access Cheat / Enclave - Cheat Codes / Gun Metal - All Access Cheat / IGI2 Covert Strike - All Access Cheat / IGI2 Covert Strike - Cheat Codes / Indiana Jones and the Emperor's Tomb - Cheat Codes / Indiana Jones and the Emperor's Tomb - All Missions / Rainbow Six 3 Raven Shield - All Access Cheat / Rainbow Six 3 Raven Shield - Cheat Codes / SimCity4 - Cheat Codes / Vietcong - Cheat Codes / Vietcong - All Access Cheat

Játékállás-mentések: IGI2 Covert Strike - All Missions Savegame

HOMEWORLD

Fejlesztő: Relic Entertainment **Kiadó:** Sierra **Web:** homeworld.sierra.com



Érezted már azt, hogy a föld, amelyen jársz, nem a Tiéd? Gondolom, igen, de most távolodjunk el a „a szomszéd leányzó és a fürdőszobaablak esete" típusú megmozdulásoktól, koncentráljunk a komolyabb elmebajokra. Néhány talajközeli IQ vagy túl mozgékony fantázia már kivetítette, hogy esetlegesen egy másik galaxis unatkozó/kísérletezgető lényeinek lombikszüleményei volnánk, vagy neadjisten pusztán import-teremtmények valami eldugott, és – amilyen szerencsénk van – poros galaxis leglepusztultabb féltekéjéről. Az 1999-es esztendő legnagyobb durranásában épp egy ilyen sajnálatos felismerés érte a Homeworld szereplőit…

A fáma szerint a Kharak bolygó évszázadokon keresztül istápolta népét, míg a sivatag homokjából elő nem penderült az a lelet, amitől a Rémkoppantón nevelkedett földi gyerekek kifutnának a világból, ez pedig nem más, mint AZ űrhajó – hatalmas, ezer éve szunnyadó kolosszus, a tudomány kincsestára. Áskálódások, miegymás után persze hihetetlen technológiai ugrás következett az időben, és a hajó rávilágított azon egyszerű tényre, hogy a népet nem a nagy kukoricaisten „tojta" erre az istenháta mögötti vidékre, csupán itt ragadt látogatóként tapossák a hirtelen csökkentértékűre váltott rendszert. A történelmi értékű ereklyék között ott volt a hazafelé vezető út térképe is, amely arra ösztönözte a vezetőket, hogy csokorba gyűjtve az erőforrásokat a hajdani szállítóeszköz alapján készítsenek egy hasonló szerkezetet, és útnak indítsák hazai vizek – bocsánat, gázfelhők – felé.

A megépült anyahajó nem pusztán egy kultúra vándorlását elősegítő bölcső, de nyersanyag-feldolgozó, kutatóbázis és gyártósorral rendelkező hajódokkok otthona – azaz egy tökéletesen önálló és önellátó gépcsoda. Mozgó platform, amely ismeretlen veszélyek közepette igyekszik eljutni a szülőbolygó koordinátáira.

Az igazán eredeti történetből formálódó Homeworld hamisítatlan real-time űrstratégia, méghozzá az egyik legszebb, úttörőként az elsők között vezette be a harmadik dimenzióba az űrjárművek széles táborát, és a koordinátarendszer bővülésével járó kezelési gondokat is sikeresen küszöbölte ki. Nagyon látványos, könnyen átlátható űrharcunkban a csapásmérő erők taktikai variánsaival – formáció, viselkedés – ízlés szerint törhetjük meg az ellen sorait. Hordozók indulhatnak korvettek, rombolók és fregattok kíséretében, hogy leküzdjék az anyu-járművet folyton megállító ellenállást, az ionsugarak és lézernyalábok között apró vadászok fordulnak célra, a csábítóbb célpontokat vontatóhajók ragadhatják el, s az így megszerzett idegen technológia később a Te néped javát gyarapítja.

Sok jót véshetnék még ide, de hely az nincs, végszónak csak annyit – az eladási mutatókra apellálva – hogy a lócitrom példájával tegyem „vonzóbbá" a helyzetet:
„százmillió légy nem tévedhet"!

Tika

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép [javítás] demo

BATTLEFIELD COMMAND: EUROPE AT WAR 1939 - 1945

Fejlesztő: 1C
Kiadó: Codemasters
Megjelenés: 2004. II. negyedév
Honlap: www.codemasters.com/battlefieldcommand

Végre neve van a gyereknek, vagyis az eleddig WWII: RTS néven emlegetett, orosz fejlesztésű stratégia felfedte valódi személyazonosságát, és Battlefield Command: Europe at War 1939–1945 néven mutatkozik majd be az E3-on. A kizárólag PC-re készülő játékot 2004 tavaszára ígéri a moszkvai 1C, akiknek előző munkája, az IL-2 Sturmovik meglehetős bizakodásra adhat okot a Battlefield Command-ot illetőleg is. Ebben egyébiránt a II. világháború legismertebb európai ütközeteit játszhatjuk végig Lengyelország lerohanásától a normandiai partraszállást követő német fegyverletételig, melyek helyszíneit térképészeti adatokból állították össze, amit ráadásul légi felvételekkel hangoltak tökéletesre.

WISH

Fejlesztő: Mutable Realms
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2004. IV. negyedév
Honlap: www.mutablerealms.com

Egy teljes éve készülget egy kis alabamai cég műhelyében a Wish névre hallgató online szerepjáték, melyet a készítők az E3-on akarnak elpukkantani. Őszintén szólva igen nagy durranásban reménykednek, hiszen állításuk szerint új játékkategóriát definiálnak majd, UMMORPG – vagyis Ultra Massive Multiplayer Online Role Playing Games – néven. Ez annyit tesz, hogy szemben az átlagos MMORPG-k szerverenkénti néhány száz játékosával, a Wish skálázható szerverkialakításának köszönhetően akár több tízezer játékos egyazon világban való ténykedésére biztosít lehetőséget, mindenféle zónázás és egyéb bontás mellőzésével.

Az internetes kommunikációt a ZeroC fejlesztette ICE, míg a grafikát a Gamebryo 3D-s grafikus engine biztosítja, mely már eleddig is több mint 70 játékban domborított (pl.: Dark Age of Camelot, Morrowind, Freedom Force). Debütálás tehát az E3-on, az első publikus béta valamikor év végén, megjelenés pedig jövő karácsony környékén várható.

BREED

Fejlesztő: Brat Designs
Kiadó: CDV
Megjelenés: 2003. május 30.
Honlap: www.breedgame.de

Bár mindjárt – a jelen állás szerint két hét múlva – megjelenik a Breed, mégis van egy kis E3-as vonatkozása a Brat Design sci-fi shooterének. Ugyanis a CDV az E3-on fogja először bemutatni a szinte 100%-os verziót, amit még abban a hónapban meg is jelentetnek német, majd kicsivel később angol verzióban.

BALLERIUM

Fejlesztő: Majorem Ltd.
Kiadó: Még nincs
Megj.: 2004. IV. n.év
Honlap: www.ballerium.com

Az izraeli Majorem fejlesztőcsapat szintén az E3-at választotta Ballerium nevű, masszív multiplayer real-time stratégiai játékának bemutatására. Az OPIUM technológiát használó játékban állítólag végtelen számú játékos csatlakozhat világunkhoz. A kiállításon már a Ballerium béta változatát állítja ki a Majorem.

CODEMASTERS

A Codemasters kemény felhozatallal készül az idei E3-ra. Kezdetnek itt a már régóta készülgető Dragon Empires, az erősen harcra épülő MMORPG, mely a klasszikus Dungeons&Dragons stílusra építkezik. Szintén kint lesz az új IndyCar Series autószimulátor, mely a teljes 2002-es IndyCar mezőnyt és az összes versenypályát tartalmazza. Továbbiakban bemutatkozik a fent említett Battlefield Command, és a pár oldallal hátrébb részletezett Colin McRae Rally 3. Mellékesen kint lesz az E3-on az Operation Flashpoint Xbox-os verziója is.

CENEGA

A Cenega Publishing három fejlesztése lesz kint biztosan: az UFO: Aftermath-szal pár oldallal hátrébb még foglalkozunk, a hagyományos, izometrikus nézőponttal és 3D-s grafikával rendelkező játékban a legnagyobb szerep a csapatalapú taktikázásnak jut majd. Második játékuk a Shade: Wrath of Angels nevű, külsőnézetes akció-horror ötvözet lesz – erről nemrégiben olvashattatok a Guru hasábjain. A harmadik, egy 3D-s RTS, a Korea: Forgotten Conflict, mely 5 hadjárattal, és azon belül 15 küldetéssel várja majd a játékosokat.

BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WWII

Fejlesztő: Digital Illusions
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2003. III. negyedév
Honlap: www.battlefield1942.ea.com

Tovább bővül a Battlefield 1942 család, hiszen néhány hónap múlva megérkezik a második kiegészítő, Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII címmel. Ebben – nevéhez méltóan – a német és a szövetséges erők összes, eleddig titokban tartott és sosem látott, félelmetes, ám egyben bizarr, különleges fegyverzetét találjuk meg. A helyenként a jövőt idéző fegyverek alkalmazása alaposan felkavarja majd a BF hadszíntereit, melyeket nyolc új, igencsak stílusos pálya is gazdagít majd (így például megismerhetjük Peenemüende-t – ahol a hírhedt V2 kutatások folytak –, és a híres Sasfészket, azaz Hitler búvóhelyét is).

Az új kiegészítővel immár 46-ra bővül a vezethető járművek száma (ami 16 új egységet jelent), olyan furcsaságokkal, mint a 30 mm-es gépágyúval felszerelt Horton HO 229 repülőgép, a T-34 Calliope rakétavetővel megtámogatott amerikai Sherman, valamint egy szintén amerikai szupernehéz tank, a Goblin sugárhajtású vadászgép és a C-47-es szállítórepülő, mellyel szinte bárhol utánpótlás-bázist létesíthetünk. Német oldalról jön a Wasserfall légvédelmi rakéta a sok új szövetséges gép ellen (ezt egyébként kilövése után mi magunk irányíthatjuk majd, a rakéta „szemével” látva), a Sturmtiger tank (na, ez megér egy külön misét, ugyanis a rettegett Tigris tank és egy eredetileg hajókon használt ágyú keresztezéséből született – nem vicc, egyetlen lövéssel akár három Sherman-t is képes volt megnyuvasztani, ám talán éppen bődületes fogyasztása miatt összesen 18 darab készült belőle – Thx Kero) és a szintén német Natter rakétarepülő is. A németek ráadásul – szintén az ellen légi fölényét némileg kompenzálva – a Rocket Pack, vagyis lényegében egy hátra vehető jetpack prototípusával is rendelkeznek majd, melyről repülés közben is szórhatják az áldást.

És ha már itt tartunk: a kézifegyverek tekintetében is lesz bővítés, a Szövetségesek és a Tengelyhatalmak minden egyes katonájának alapfelszerelése lesz a kés, de ezenfelül további három lőfegyver is bővíti majd a repertoárt. A fegyverek megfelelő kezeléséről pedig az eddigi haderők mellett mindkét fél különleges alakulatai, vagyis a Brit Kommandó és a Német Elit csapatok gondoskodnak. Mintegy ráadásként új, „feladat-alapú” játékmód is helyet kap a Secret Weapons-ben, melyben a csata megnyeréséhez valamilyen konkrét utasítást kell végrehajtanunk (pl. hogy semmisítsünk meg egy titkos gyárat).

Összességében tehát meglehetősen érdekesnek ígérkezik az új kiegészítő, és elsősorban extrém járművei miatt vegyes fogadtatásra számíthat... de reméljük a legjobbakat.

THE SYDNEY MYSTERY

Fejlesztő: Twilight Software
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2003. III. negyedév
Honlap: www.twilightsoftware.com/sydneymystery

Az ausztrál Twilight Software visszatér a gyökerekhez (de pár évet a játékfejlesztésben egész biztosan), és FMV kalandjátékot készít (a fiatalabb korosztálynak elmondjuk, hogy az FMV, vagyis Full Motion Video mint játékstílus, nagyjából a kilencvenes évek elején dívott, olyan ma már legendás játékok képében, mint a Mad Dog McRee vagy a Tex Murphy sorozatok – 2003-ban tehát nyugodtan tekinthetjük elavultnak az ezen műfajban induló versenyzőt). Ráadásul a The Sydney Mystery mögött egyetlen ember, egy bizonyos Brendan Reville áll (valami rendező figura a lelkem), aki a játékötlettől a sztori kitalálásán át a rejtvények megtervezésén és a script megírásán keresztül a zenék, a hangok, a fényképek és a videók elkészítéséig mindent egyedül csinált, ráadásul a programozást is ő végezte. A sztori szerint egykori magánnyomozó nagybátyánkat elrabolják, és persze nekünk kell kibogozni a szálakat 17 helyszínen, valamint 11 karakteren keresztül. Egy videó már letölthető a cuccról (elrettentésnek jó), és hamarosan demó is érkezik róla.

RÖVIDEN

Chance Thomas játékzeneszerző első filmes munkáját – a The ChubbChubbs! nevű kisfilmet, melyet a Men in Black II DVD változatán találhatunk – Oscar-díjjal jutalmazta a Filmakadémia. Thomas játékzene-pályafutásának legutóbbi tagja az Unreal 2 zenei anyagának elkészítése volt, előtte pedig a Warcraft III mozis trailerének elkészítésében működött közre.

A Matrix Games és a Just Flight együttműködésének eredményeként hamarosan egy egész sor Microsoft Combat Flight Simulator 3 történelmi kiegészítés lát majd napvilágot. Az első expansion témája a híres angliai légi csata lesz, ezt pedig egy, a B-17-es bombázókra fókuszáló add-on követi.

A FASA Studio fejlesztői megerősítették, hogy a cég leállította a MechWarrior 5 fejlesztési munkálatait. Ezt elsősorban a játékosoknak a stílus irányába mutató enyhe érdeklődésével magyarázták. Mindez azonban nem jelenti a teljes sorozat halálát, hiszen a FASA tervei között szerepel egy új stílusú MechWarrior játék készítése.

Igazi veterántalálkozó jött össze egy frissen alakult fejlesztőcsapat, a Skylab Entertainment szobáiban. A texasi cég alapítói között találjuk a Ritual Entertainment és a Gathering of Developers számos egykori prominens személyiségét.

Két nagy múltú cég is ezt a hónapot választotta budget, vagyis olcsó sorozatának elindítására. A Strategy First a Big City Games fantázianevet gondolta ki, kínálatában pedig számos Techland-os játékot találunk (Pet Soccer, Pet Racer, Indiana Jack, Rocko's Quest, Space Haste II, FIM Speedway Grand Prix). Másik cégünk maga az Electronic Arts, aki most a sikeres Sold Out szériában villantja meg oroszlánkörmeit (Tiger Woods 2001, Black and White, NBA).

Bár egyelőre csak a tengerentúlon jelent meg a Legacy Interactive kalandjátéka, a Vivendi máris a Law&Order folytatását jelentette be, mely állítólag még az idén megjelenik.

**A napokban megjelent Vietcong játékhoz máris letölthető többszólamú csengőhangok, logók és MMS üzenetek jelentek meg, melyeket – napi két darabos korlátozással – a hivatalos oldalról tölthettek le.
www.vietcong-game.com/uk/specials_p1.html**

Tovább fájhat a PC-s játékosok foga a Driver harmadik részére, mivel a Reflections bejelentette, hogy 2004 tavasza előtt nem számíthatunk a GTA-rivális, tehát alvilági autós ámokfutásról szóló játék megjelenésére. Egyeseknek némi vigaszt jelenthet, hogy ezzel együtt az összes konzolos megjelenést is eltolták, ám a Driver 2 fiaskót (vagyis hogy nem jelent meg PC-re) nem könnyű kiheverni.

EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD

Fejlesztő: Stainless Steel Studios
Kiadó: Activision
Megjelenés: 2003. III. negyedév
Honlap: www.stainlesssteelstudios.com

A történelmi stratégiák új korszakának bevezetésére készül az Activision az Empires: Dawn of the Modern World valósidejű stratégiai játékával. Hogy mire is gondolnak? Először is, a játék mintegy ezer évet ölel fel az emberiség harcokkal teli történelméből, így csatázhatunk középkori lovagokkal és II. világháborús Shermanokkal egyaránt. No meg számos, eddig sosem látott, ritka egység irányítása is megadatik az Empires játékosai számára. Harcolhatunk földön, vízen, levegőben – és a víz alatt is persze –, számos legendás civilizációt irányítva. Mindezekhez pedig hozzájön az a játékprogramokban eleddig még sosem látott mélységű történelmi valósághűség, ami igazán egyedivé teszi a Stainless Steel játékát. Minden egyes civilizáció, minden egyes nép egyedi harci stílussal, egyedi fegyverzettel, egyedi képzettségi fokkal és technológiai szinttel rendelkezik, melyek mind-mind valós történelmi tényeken alapulnak.

BULLETPROOF MONK

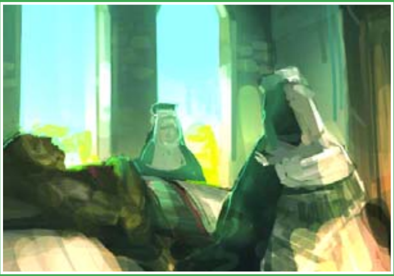
Fejlesztő: Mucky Foot Production
Kiadó: Empire Interactive
Megjelenés: 2003. IV. negyedév
Honlap: www.muckyfoot.com

Egy újabb képregény-adaptáció tűnt fel az Empire gondozásában, a Bulletproof Monk képében. Először nyáron a mozikban (John Woo és Chow Yun-Fat nevével fémjelezve), majd ősszel-télen számítógépeken és konzolokon érkezik a Mucky Foot játéka, mely egy ősi, a világ erőit kontrolláló tekercsről, és az annak őrzésével megbízott, emberfeletti képességekkel rendelkező szerzetesről szól, akinek saját utódját kell megtalálnia. A látványos harcokra épülő – amolyan Mátrix-stílusú – külsőnézetes akciójátékban 12 karakter közül választhatunk, akik mindegyike más és más különleges képességek birtokosa lesz. Az egyjátékos mód mellett tucatnyi multiplayer játékstílust pakolnak be a készítők, akiket egyébiránt a Bullfrog egykori fejlesztőiként tisztelhetünk. Nyár végére demót, év vége felé pedig már a teljes verziót ígéri az Empire.

TEMPLAR (MUNKACÍM)

Fejlesztő: O3 Games / Starbreeze
Kiadó: TDK Mediactive
Megjelenés: 2003. IV. negyedév
Honlap: www.o3games.com/products/templar

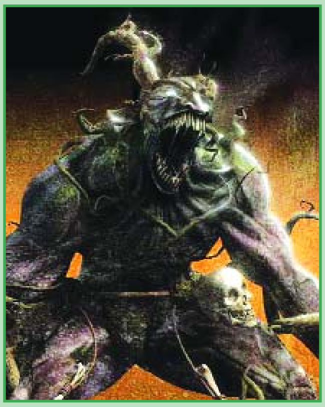
Év végére ígéri az Enclave csapata következő singleplayer akció/kaland ötvözetét, melyben a Templomosok világával kerülhetünk közelebbi kapcsolatba, hiszen Paul de Raque lovagot alakítva egy keresztes hadjáratban vehetünk részt, feladatunk pedig nemes egyszerűséggel a jövő megmentése lesz. A 12. századi Európán átívelő utunkat leginkább saját kardunk, fejszénk, íjunk és pajzsunk fogja segíteni a mintegy 14 pályán keresztül, kalandjaink során pedig harminc, ellenséges és barátságos karakterrel fogunk találkozni (bár feltehetőleg az előbbiek lesznek túlsúlyban). A készítők gondosan tanulmányozták a történelmet, a keresztesekről szóló emlékeket, valamint az európai lovagok klasszikus fegyvereit, hogy a játékban a lehető legreálisabban adhassák vissza mindezeket. A titokban zajló fejlesztés miatt, screenshotok hiányában egyelőre néhány artworkkel kell beérnetek.



DISCIPLES II KIEGÉSZÍTŐK (DISCIPLES II: GUARDIANS OF THE LIGHT, DISCIPLES II: SERVANTS OF THE DARK)

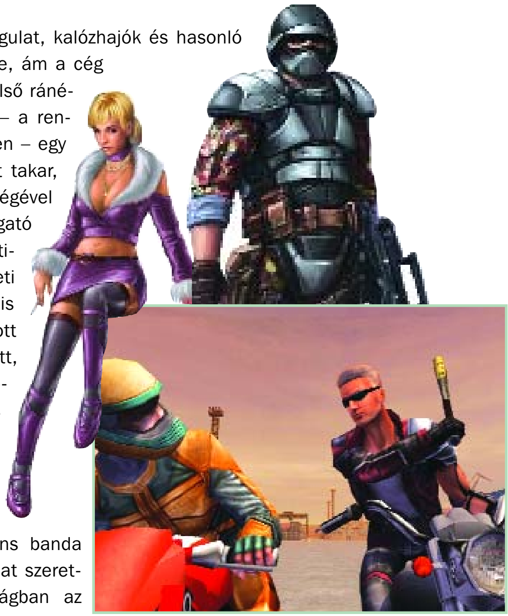
Fejlesztő: Strategy First
Kiadó: Strategy First
Megjelenés: 2003. május 27. / 2003. június 23.
Honlap: www.disciples2.com

A Strategy First nem aprózta el a dolgot, és mindjárt két kiegészítőt is bejelentett Disciples II: Dark Prophecy stratégiai játékához. Az első Disciples II: Guardians of the Light névre hallgat, ahol a Birodalommal és a Hegyi Klánokkal kerülhetünk közelebbi kapcsolatba, míg a másodiknak Disciples II: Servants of the Dark lesz a neve, és – nevéhez méltón – itt két gonosz faj, az Élőhalott Hordák és a Légiók játsszák a főszerepet. Természetesen a kiegészítők kombinálhatóak lesznek, így akár mind a négy új fajjal játszhatunk. Mindkét add-on két mini-hadjáratot, 10 sosem látott skirmish map-et és egy random térképgenerátort tartalmaz. A grafikus csapat munkájának köszönhetően három új speciális karakter, egy új város-, és számos új csatahátter kerül a lemezekre, amin a maradék helyet új zenei betétekkel töltik ki.



AXLE RAGE

Fejlesztő: Akella
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2004. I. negyedév
Honlap: www.axlerage.com

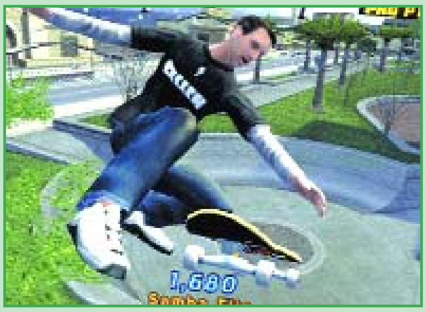


Eleddig az Akella nevéről holmi karibi hangulat, kalózhajók és hasonló nyalánkságok jutottak elsősorban eszünkbe, ám a cég most új területen is kipróbálja magát. Az első ránézésre a Full Throttle-re hajazó Axle Rage – a rendelkezésre álló szűkös információk tükrében – egy filmszerű, külsőnézetes, 3D-s akciójátékot takar, melyet a RenderWare technológia segítségével készítenek. Főhősünk az Axle névre hallgató motoros srác lesz, aki egy poszt-apokaliptikus metropoliszban, Nailsdale-ben tengeti életét. A hatalmas város már önmagában is roppant nyomasztólag hat a félig összeomlott felhőkarcolók és egyéb épületromok miatt, ám a harminc évvel ezelőtti katasztrófa nyomai mellett a helyzetet a nagyfokú bűnözés is nehezíti. A várost bandák uralják, a törvénykezés és a kormányzás már szinte ismeretlen fogalmak, az emberi élet fabatkát sem ér, mindent az erőszak és a pénz irányít. Hősünket elsősorban két domináns banda boldogítja, akik a teljes város feletti uralmat szeretnék megszerezni. Ebben a kaotikus világban az

egyetlen használható közlekedési eszköz a motor maradt, mellyel nyaktörő iramban száguldozhatunk a romos utcákon. További részletek hamarosan...

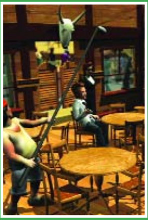
TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Fejlesztő: Aspyr
Kiadó: Activision
Megjelenés: 2003. II. negyedév
Honlap: www.aspyr.com/mini-sites/thps4



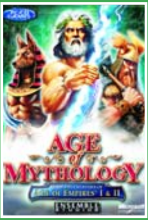
Lassan indulhatunk a boltokba sebtapaszért, hiszen a jó idő beköszöntével a gördeszkázás korszaka is elérkezik. Aki horzsolások nélkül szeretné megúszni a nyaktörő mutatványokat, azoknak jól fog jönni az aktuális Tony Hawk epizód, melyben 14 versenyzővel sokkolhatjuk a virtuális város lakosságát, és hosszas gyakorlással akár 190 lélegzetelállító kunsztot tanulhatunk meg. Lehetőségünk lesz mozgó tárgyakon suhanni, és kipróbálhatjuk, milyen is egy autó hátuljába kapaszkodva gurulni, a' la Marty McFly.
Képességeink fokozatos csiszolásával végül talán elérjük majd, hogy megpróbáljuk kivitelezni minden idők 14 legjobb gördeszkás mutatványát. A karrier mód pedig biztosítja, hogy ismeretlen játszótéri kulcsosgyerekből az egész világon tisztelettől övezett skaterré válhassunk. Az online multiplayer részben akár nyolcan is villoghatunk tudásunkkal, miközben mondjuk a vadonatúj Capture the Flag játékmódot próbálgatjuk.

RÖVIDEN



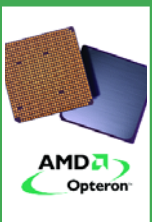
Peter Molyneux kétszer is hallatott magáról az elmúlt hetekben. Előbb a BBC-n keresztül szólította fel az angol kormányt, hogy a filmesekhez hasonlóan a brit játékkészítőket is támogassák, mivel a független fejlesztőknek túl drága egy-egy játékprogram finanszírozása, majd legújabb játékának, a The Movies-nak – valamint lehetséges kiegészítőinek és folytatásainak – forgalmazási jogát adta el az Activision-nek.

A Blizzard adott még egy esélyt a reményteli béta-teszt-jelölteknek, hiszen bejelentette, hogy újabb tízezer szerencsést választanak ki a készülő Warcraft III kiegészítő, a The Frozen Throne zárt tesztelésére. Persze a nyomdai átfutásnak köszönhetően, aki eddig nem kapott értesítést, az mostmár ne is nagyon reménykedjen...



Ismét örülhetnek a Microsoftnál, ugyanis legutolsó valósidejű stratégiai játékuk, az Age of Mythology átlépte az egymillió eladott példányszámot. Ezzel a teljes Age of Empires sorozat összességében már 11 milliós eladásnál jár! És még egy adat a sorozat népszerűségének bizonyságára: az Age of Empires II: Age of Kings januárban még a 20 legjobban eladott játék között szerepelt – két évvel a megjelenése után.

Az Onimusha nevű PS2-es játék is a mozikba költözik. Az ázsiai akciófilmes Donnie Yen (Új csapás II, Penge II) személye már ismert (mint főszereplő és harci koreográfus), de állítása szerint rendezőnek is jól csengő, ismert nevet választottak. A forgatás a Disney stúdió égisze alatt indul 2004-ben, a vászonra pedig rá egy évvel érkezik.



A Valve sajtóközleménye alapján kiderül, hogy alig várják már a 64 bites AMD Opteron processzorok érkezését, mivel előzetes tesztjeikben a dedikált Counter-Strike szerverek mintegy 30%-os teljesítménynövelést produkáltak azonos órajelen, mind 32, mind 64-bites futtatás mellett.

PROJECT EARTH 2

Fejlesztő: CITY Interactive
Kiadó: CITY Interactive
Megjelenés: 2003. IV. negyedév
Honlap: www.city-interactive.com/pe2.html

Újabb 3D-s űrstratégia tűnt fel a horizonton, mely reményei szerint a műfaj legjobb sajátosságait, ötleteit és technikai megvalósításait készül ötvözni. Érdekesség, hogy a fejlesztők saját bevallása szerint is inkább a szórakozásra, az akciókra helyezik a hangsúlyt, így az átgondolt stratégiák kevésbé dominálnak majd. Cserébe roppant felhasználóbarát kezelést ígérnek, amin

egy átlagos játékos is pillanatok alatt otthonosan érezheti magát. Strukturáltságának köszönhetően számtalan lehetőség és beállítás adódik majd, miközben a képernyőn zajló eseményeket is gond nélkül nyomon követhetjük. Bár nem tűnik könnyű feladatnak, de a történetben is számos új fordulatot és sosem látott elemet ígérnek a fejlesztők, mindezekhez a körítést pedig egy új 3D-s grafikus engine jelenti, melyet az első rész befejezése óta fejlesztgetnek.

MORTYR 2

Fejlesztő: Mirage Interactive
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2003. IV. negyedév
Honlap: www.miragei.com

Az első rész gyenguska szereplése ellenére a lengyel Mirage még egyszer vissza kíván vágni a második világháborús lerohanásért, és elkészíti németeket aprító FPS-ének folytatását. Az 1944-ből, Svédországból induló történet középpontjában a Wunderwaffe, vagyis a németek szuperfegyvere áll. Ennek terveit találja meg főhősünk – aki ezúttal Sven Mortyr névre hallgat, tehát nem az első rész Sebastianja, hanem annak testvére lép színre – az utolsó pillanatban, ám idő híján már nem tud segítséget kérni, így egyedül kell szembeszállnia a nácik seregeivel. Kalandozásai során beutazza egész Kelet-Európát (Lengyelország, Szlovákia és Jugoszlávia biztos, hazánkról még nincs információnk), hogy végül Görögországba érve tegyen pontot az ügy végére – ott található ugyanis a titkos fegyvergyár, egy ősi kolostor falai közé rejtve.

A játékból jelen állás szerint teljesen kimaradnak az okkult erők és a szerepjáték elemek, a Mirage csak a tiszta akcióra koncentrál, némi taktikai fűszerezéssel. Ebből kifolyólag nem lesznek robotok, csontvázak, szörnyek és egyéb fantázialények, de a készítők szerint épp eléggé elleszünk mi a nácikkal is. Az AI-nak köszönhetően a katonák fedezik egymást, és próbálják védeni tisztjeiket, valamint a fontosabb pontokat. Szerencsére fegyverekkel alaposan el leszünk látva, így a vérfürdő és a robbanások garantáltak, melyeket az alapoktól újraírt engine próbál majd meg szemkápráztató módon megjeleníteni. Számos filmes utalást fedezhetünk majd fel, felismerhetjük többek között a Kelly hősei, a Navarone ágyúi, a Ryan közlegény megmentése és az Elit Alakulat egy-egy emlékezetes jelenetét. Alapvetően egyjátékos módra készül a Mortyr 2, de az év végi megjelenés után nem sokkal multiplayer add-onra is számíthatunk.

PIRATES OF THE CARIBBEAN

Fejlesztő: Akella
Kiadó: Disney Interactive
Megjelenés: 2003. június 24.
Honlap: www.akella.com

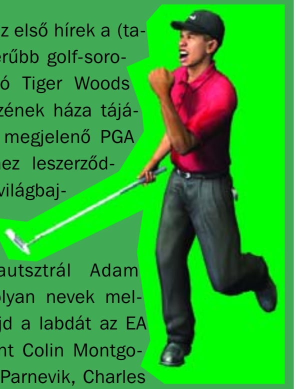
Két hónappal ezelőtt számoltunk be a Pirates of the Burning Sea című, kalóztémájú MMORPG fejlesztéséről, és máris itt egy „újabb” próbálkozó. Hasonló címük ellenére a Pirates of the Caribbean azonban nem sok átfedést mutat a Flying Labs programjával, hisz bár ez is RPG, de itt szó sincs masszívan online multiplayer játékmenetről. Akinek a képek láttán némi gyanúja támadna, nyert: ez valójában a régóta készülő Sea Dogs II, ám a Disney nyáron bemutatásra kerülő – Jerry Bruckheimer bábáskodása és Johnny Depp főszereplése mellett készülő – új filmje (Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl) kapcsán átnevezték a programot.

Így a főbb jellemzők már régről ismertek, úgymint a gatyaszaggató grafika, a tengerfenék mélységű szerepjáték-elemek alkalmazása, és egy hajórakománynyi átélhető kaland ígérete. A megbotránkoztatóan szép képek éjjel és nappal változásáról, valamint csodaszépen megvalósított víz-effektekről árulkodnak, az viszont nem derül ki róluk, hogy a szél és a hullámzás is nagyban befolyásolni fogja utazásainkat, harcainkról már nem is beszélve. Az Akella, a Bethesda Softworks és a Disney Interactive közös gyermeke a 17. századi karibi térségbe hívja a játékosokat, a felbérelhető zsoldosok, a hetvenkedő kalózok és az ágyúkkal alaposan megspékelt vitorlások világába.

De mitől is RPG mindez, hiszen első ránézésre inkább valami akció/kalandot sejtetnek a képek? Például vagyonunk mellett tapasztalataink gyarapodása is szükséges, hogy megfelelő legénységet toborozhassunk magunknak, vagy hogy nagyobb hajókat is képesek legyünk irányítani. És persze minden egyes cselekedetünk befolyással bír a jövőbeni történésekre. Valamint az is rajtunk áll, hogy egyáltalán mi lesz belőlünk: hidegszívű zsoldos, békés kereskedő avagy rettegett kalóz.

TIGER WOODS PGA TOUR 2004

Fejlesztő: EA Sports
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2003. október 31.
Honlap: www.ea.com/easports/home/home.jsp



Megérkeztek az első hírek a (talán) legnépszerűbb golf-sorozatnak számító Tiger Woods következő részének háza tájáról. Az ősszel megjelenő PGA TOUR 2004-hez leszerződtették a golfvilágbajnokság harmadik helyezettjét, az autsztrál Adam Scottot, aki olyan nevek mellett ütheti majd a labdát az EA játékában, mint Colin Montgomerie, Jesper Parnevik, Charles Howell III és persze maga a nagy Tiger Woods. A 22-éves, golf-fenoménnak tartott Scott elmondása szerint roppant büszke, hogy egy videojátékban szerepelhet, és olyan kijelentésekre ragadtatta magát, miszerint nincs még egy játékbrand, mely képes lenne megszorítani az EA-t ebben a műfajban... azért (ismét csak talán) valaki mutathatna neki egy Links-et. Visszatérve a játékra: az olyan híres helyszínek mellett, mint a Pebble Beach Golf Links, vagy a St. Andrews Golf Links, ismét találunk új pályákat is, játékosok számát tekintve pedig 15 hírességnyomorog majd a Tiger Woods PGA TOUR 2004 dobozában.

PLANET PRISON

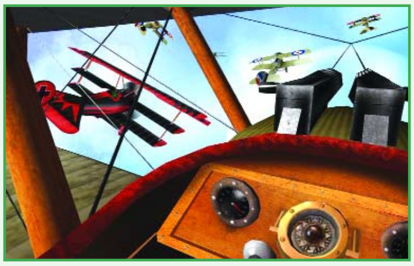
Fejlesztő: Numlock Software
Kiadó: Schanz Interactive
Megjelenés: 2003. karácsony
Honlap: www.planet-prison.com

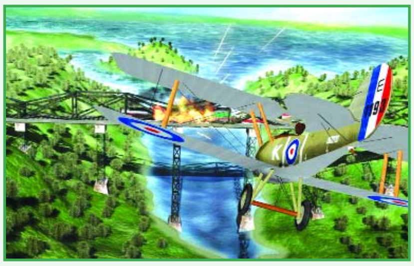
A német Numlock fejlesztésében készülő Planet Prison valósidejű taktikai stratégiában egy 27. századi űrhajó kapitányát személyisítjük meg, aki szerencsétlen módon egy gonosz birodalom irányította bolygó mellett elhaladtában, mágneses anomália következtében aszteroidának ütközik, és hajótörést szenved. „Ha ezt már ily ügyesen túléltük, talán nézzünk körül, és aztán húzzunk haza!" – gondolhatta főhősünk, és nekiindult a 30 pályán keresztül tartó útnak, miközben a számos felfedezni való futurisztikus helyszínen riválís bandák zaklatását kellett elviselnie (pontosabban visszavernie).

Címszavakban a további jellemzők: két választható központi (és további 50 irányítható) karakter, számos küldetés, összetett szociális viselkedés a csoportok között, és 16 playeres multi vár a játékosokra.

ACES WW I (MUNKACÍM)

Fejlesztő: City Interactive
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2003. III. negyedév
Honlap: www.city-interactive.com/aces.html





Saját állítása szerint három műfaj határait próbálja összemosni a City Interactive az egyelőre még csak munkacímen létező Aces WW I-gyel, hiszen a sajtóanyag szerint egy akció-kaland-szimulátorról van dolgunk. Lényegében azonban egy arcade repülőszimulátorról van szó, mely az első világháború környezetében próbálja meg egyszerű lövöldözős játék mivoltát csillogó-villogó grafikai megvalósításokkal palástolni. Bár kép még nincs róla, de lesz ugyan állítólag szemtől szembeni (értsd földi, vagyis gyalogos, izé, szóval FPS-szerű) harc is a játékban, amikor például kémfeladatot kapunk, de még akkor sem látom, hol lenne ebben a kalandelem. Na mindegy, a légicsaták remélhetőleg élvezetesek lesznek azért, mindenesetre a 30 résztvevős dogfight ígéretesen hangzik. Küldetések terén lesznek még bombázó jellegű feladataink is, ráadásul az egyik feladatot során szerzett tapasztalatunk elkísér bennünket a következő bevetésre is (ezt nem fejtették még ki eddig, de gondolom, pontosabban lövünk, ügyesebben repülünk, stb., ilyesmiről lehet szó – hopp, fejlesztők! Ezzel találtam nektek RPG elemet is a játékotokban).

A látványra, no meg a speciális effektekre azért ráfeküdtek a készítők, lesznek itt nyomjelzős lövések, változatosabbnál látványosabb robbanások, időjárási és egyéb látványzavaró effektek (értsd: füst, köd, miegymás), és a találatok nyomán leszakadozó gépalkatrészek és darabok.

Az irányítást viszont abszolút az arcade jellegnek vetik alá, így senki se számítson Flight Sim... eh, úgysem számít senki ilyesmire az eddigiek tükrében, szóval jóformán beülünk és huss, mehet a harc. Persze azért én drukkolok neki, jó kis játék is lehet belőle, biztos mindent alaposan meghánynak-vetnek a fejlesztés során, azért nem sikerült még nevet sem találni neki.

RÖVIDEN

A JoWooD végre fellebbentette a fátylat a Chaser-t mozgató Cloak NT engine-ről. A pár hónap múlva megjelenő FPS játék többmillió

poligon kezelésére képes, és támogatja a vertex és pixel shadereket is. Emellett tükröződő felületeket, golyónyomokat, karakterek által felkavart hullámokat és számos más, realisztikus effektet programoztak le a fejlesztők.

Bár a megjelenési időpontot még képtelen, a LucasArts producere azt azért elárulta, mit fog tartalmazni a Star Wars Galaxies: An Empire Divided speciális, prémium kiadása. A jócskán nagyobb csomagban a játék mellett a Star Wars Galaxies Concept Art Bookot, egy Zabrak harcos játékfigurát, valamint egy, a fejlesztők java által dedikált kézikönyvet találhatunk.

Nagy a mozgolódás a másik készülő Star Wars RPG, az offline szegmensben induló Knights of the Old Republic karaktereinek háza táján is. Először felfedték a Rakata fajt, kiknek civilizációja tízezer évvel a Köztársaság előtt tűnt el rejtélyes módon, majd az áruló Saul Karath admirális mutatkozott be, aki a mandaloriai háborúk idején fordított hátat a Köztársaságnak, és állt a Sith-ek mellé.

A PC-s társadalom után a konzolvilág meghódítására készül a Fallout univerzum. A Vivendi és az Interplay elkészíti a Fallout: Brotherhood of Steel PS2-es és Xbox-os változatát.

EverQuest Fan Faire néven rendezett a Sony Online Entertainment újabb partit Las Vegasban március végén az EverQuest rajongóknak. Az évente többször, különböző városokban megrendezésre kerülő összejövetelen a fejlesztőkkel is találkozhatnak a rajongók, így természetesen ismét hatalmas volt az érdeklődés.

RÖVIDEN

Az Epic Games a balatoni utószezonra emlékeztető „sonderangebot” akcióval leszállította az Unreal engine licencelési díját. A motor ára mostantól csekély 600e zöldhasú vagy opcionálisan 300,000 plusz 3 százalék részesedés a játék eladásaiból. A cég szerint bármekkora is a tolongás a licencelők között, bevételeik nagy részét így is a saját játékok adják.

Az Eidos cég megszerezte az Edward Norton nevével fémjelzett gengszterfilm, a The Italian Job játék-átiratának jogát – ez annál is nagyobb fegyvertény, mert a címre pályázott a világ jelenlegi legmenőbb fejlesztője, a Rockstar is.

Filmeknél maradva, az Sci bejelentette, hogy játékot készít Tarantino első filmjéből, a Kutyaszorítóban című remekműből.

A játékpiac történelmében először fordult elő, hogy egy játék zenéit tartalmazó zenei CD túllépje az egymilliós eladott példányszámot. A platinalemez büszke tulajdonosa az Electronic Arts és az NBA 2003 soundtrack.

A Vivendi felvásárolta a Fox Interactive teljes licenc-palettáját, olyan címek jutottak így a kiadó kezébe, mint a Simpsons, a Buffy vagy az X-Akták.

Új amerikai elővételi rekordot állított fel a Nintendo legújabb üdvöskéje, a Zelda: Wind Walker. A rajzfilmszerű platform-RPG-ért nem kevesebb, mint 560.000 játékos csengetett ki ötven dolcsit. Az eddigi rekordot a Vice City tartotta.

A Mythic Entertainmentet lassan a pénzbefúlás réme fenyegeti: amellett, hogy a Dark Age of Camelot 220.000 előfizetője havonta kb. kétmillió dollárt dobál be a cég kasszájába, a napokban a TA Associates kockázatitőke-befektető társaság 32 milliócskát tett be a közösbe. Emellett halkan bejelentették, hogy a DaoC-kiegészítő Shrouded Islesből csak Európában eladták a 150.000-ik darabot.

Életrajzi könyv készül John Carmackról és John Romeróról, Masters of Doom címmel.

F1GP HC

Nem tudom, hogy mennyien vagytok, akik hallottatok már róla, de létezik Magyarországon egy olyan közösség, amelynek bárki tagja lehet, aki érez magában elhivatottságot, hogy megmérkőzzön az F1 szimulátorok segítségével kis hazánk legjobbjaival. A Miski Béla által alapított és vezetett játékban az idei évben a GP4-gyel mérhetik össze erejüket az erre vállalkozók. Mikor rátaláltam az oldalra, ami a **http://formula1.jatekok.hu/f1gp4_hc/** címen található, én is azonnal regisztráltam magam. A CD mellékletünkön lévő Autószimulátorok rovat hasábjairól természetesen nem hiányozhat az F1GPHC a jövőben sem. Ott mindig olvashatjátok majd a legfrissebb infókat, érdekességeket, híreket, eredményeket. Jelentkezni még nem késő! Látogass el az oldalra a részletekért. Addig is íme egy kis idézet a bajnokság weboldaláról:

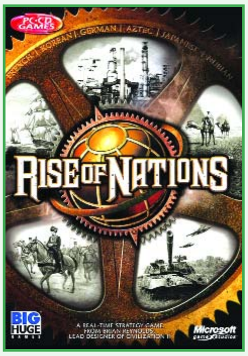
„KÖSZÖNTÜNK A FORMA1 RAJONGÓK TÁBORÁBAN!
Ha Forma1 rajongó vagy, esetleg a GP4-gyel is döngeted az aszfaltot, akkor ezt a bajnokságot ne hagyd ki! Itt összemérheted az erőd másokkal, és megtudhatod, hogy mennyire vagy gyors! Ha annak érzed magad, akkor itt az alkalom, hogy ezt bebizonyítsd! Először olvasd el figyelmesen a szabályokat, és ha a feltételeket jónak találod, akkor töltsd ki a regisztrációs lapot vagy küldj egy e-mailt az f1gphcmail@mailbox.hu címre.
Elindult a második szezon a bajnokság történetében.
Immáron a jó öreg GP3-at lecserélve átváltottunk a GP4-re. A 2003-as szezon ezen szimulátor használatával fog zajlani. Érdemes végigböngészni az oldalt, a szabályok pár dologban eltérnek majd, be lesz vezetve a bírák / ellenőrző emberek személye is. A teljes szabályzat még várat magára, mivel még egy-két pontban nincs döntés, de remélhetőleg nemsokára felkerül az oldalra.”

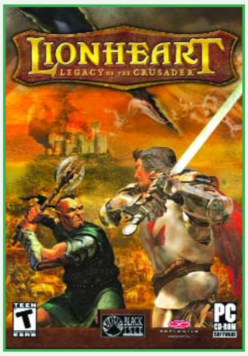
„...A KÉSÉS MIATT SZÍVES ELNÉZÉSÜKET KÉRJÜK...”

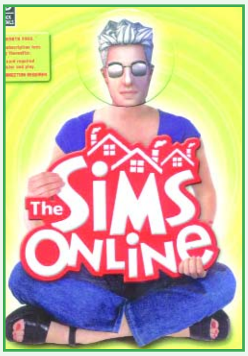
A vasútállomások hangosbeszélőiből oly sokszor hallott félmondat sajnos egyre többet szerepel a játékkiadók sajtóközleményeiben is.

Az elrettentés, na meg az átláthatóság kedvéért csokorba szedtük a mostanában bejelentett késéseket, az alábbi listában, az új, tutibiztos (?) megjelenési dátumok szerepelnek.

Bloodrayne – május közepe
Rise of Nations – május 20.
Planetside – június
Savage – július
Star Wars Galaxies – nyár
Lionheart – augusztus
Tron 2.0 – augusztus 26.
Sims Online EU – év vége
Driver 3 – 2004 tavasz







GYÁSZJELENTÉS

A Ubi Soft bejelentette, hogy a négyszeres Oscar-nyertes Tigris és Sárkány c. filmen alapuló akciójáték, a Crouching Tiger, Hidden Dragon az előzetes tervekkel szemben csak Gameboyra és PS2-re készül el – így többek között a PC-s változat fejlesztését is leállították.

A hónap másik gyászhíre a szerkesztőség cinikusabb tagjainak arcára a káröröm vigyorát csalta: rejtélyes okoknál fogva ugyanis egy Sims-kiegészítő (vagyis inkább segédprogram), a Blueprint Pro fejlesztését lőtték le az Abacus nevű cégnél. Annál is érthetetlenebb a dolog, mert a Sims névvel fémjelezve gyakorlatilag üres dobozokat is el lehetne adni jó párszázezer példányban...

HISZI A PC

AVAGY AZ IGAZSÁG SZUBJEKTÍV, A VALÓSÁG FIKTÍV

Kicsiny rovatunk e havi – a bőséges játéktermés miatt átmenetileg csökkentett – terjedelmét teljes egészében az április elsejei vidámságoknak szenteljük (hiszi a PC, ééérted?). A bolondok napját ugyanis mindig szeretettel üdvözli az online játéksajtó, a tréfás kedvű szerkesztők ilyenkor egyremásra szülik a hihető álhíreket vagy éppen a hatalmas ökörségeket. Tavaly például a „Duke Nukem Forever mesterlemezen” címzetű kacsa szedte áldozatait, s a 3DRealmset ismerve hiába hápogott oly kétségbeesetten, csak volt egy-két gyanútlan, aki elhitte... Idén még ennél is jobban megerőltették magukat a kollégák, hiszen volt itt cel-shading (képregényszerű) technikával átdolgozott Doom 3, a híres pályatervező Levelord kuvaiti tanulmányútja Counter-Strike tapasztalatok végett, vagy orkokat, embereket, zergeket és terranokat magába tömörítő StarWarcraft projekt. Engem mégis a Duke Nukem 3D v1.6f patch-e fogott meg leginkább, a javítócsomagban ugyanis – elvileg – olyan programparancsok kaptak helyet, mint a letstryquake (amire Quake engine-re vált), Cateishot (LithTech engine-re kapcsol) vagy a daikatana (amire nemes egyszerűséggel lefagy a játék).

Az SWGalaxies.net sem bánt kesztyűs kézzel a látogatókkal, a Star Wars Galaxies legnagyobb rajongói oldalán ugyanis április elsején komplett petíció fogadta a vendégeket, amelyben egy bizonyos Mother Against Star Wars Galaxies (Anyák az SWG ellen) emel szót az online játékok ellen. A szervezet nemcsak emlékeztetett minden szerencsétlen szülőt az ilyesfajta függőség veszélyeire, számos cikkel és „ténnyel” is alátámasztotta azt. Az egyik például arról szólt, hogy egy EverQuest-játékos bűnözővé vált, mivel nem tudta más módon finanszírozni 37 EQ-karakterét, míg a másik 500 dél-afrikai fiatalról harsogott, akik már egy éve várták messiásként az egyik bűnös játékot, de elégedetlenségük végül lázadássá érett (24-et már elkapott a hatóság, akiknek óvadékát a szülőknek kell állniuk). Sőt, idéztek komoly orvosi szakvéleményeket is, miszerint az online játékok átlag havi öttel csökkentik a delikvens IQ-ját.

Fiktív GTA-folytatásból kettő is akadt, a Blade Runnerre hajazó, cyberpunkos epizód Tokyo 2010 alcímmel, míg a Sin City a hasonló című klasszikus képregény sötét, erőszakos világában játszódik. A Bungie immár hagyományosan április elsején frissíti kalózos kamu-játékának, a Pimps at Seanek honlapját: ezúttal a speciális Pimps hajóirányító-pultot és kalap-fejhallgatót mutatták be. Az Apple is hardver-téren nyomult, a George Foreman iGrill egy USB portra csatlakoztatható grillsütővel, ami a hagyományos módszernél másfél perccel hamarabb süti meg a hamburgert – nem hiányozhat egyetlen hi-tech háztartásból sem!

Az online játékok üzemeltetői nem erőltették agyon magukat, egyedül az Asheron's Call kergemarhainváziója említhető jelentősebb tréfaként. A Postal 2 weboldal annál jobban rákészült elsejére: a látogatókat hatalmas „Az Egyesült Államok Kormánya által hivatalosan betiltva” felirat fogadta, és egy link a sajtóközleményre, ami szerint a készítőket „illegális marketing-tevékenység és veszélyes játékok terjesztése” miatt száz év börtönre és ötszázmillió dollárra büntették.

Időnként az ártatlannak induló rémhírek alkotóinak komoly következményekkel kell szembenézniük, mert bár Bill Gates nem indított pert a halálhírét keltők ellen, egy naiv dél-koreai televízió minden további nélkül átvette, hogy szerencsétlen egy jótékonysági rendezvényen lelőtték – ennek hatására pedig a dél-koreai tőzsdeindex másfél százalékot zuhant, ami hozzávetőlegesen hárommilliárd dollábros veszteséget jelentett...

APRÓ (ÁL)HÍREK

- Az AMD kiszáll a processzorpiacról, és ezentúl rágógumi-gyártással fog foglalkozni. Ennek megfelelően a közismert betűszó ezentúl az American Mint Distributors nevet takarja.
- A Microsoft felvásárolta a Croteam-et (Serious Sam), a Sonyt, Észak-Korea atomerőműveit és a katolikus egyházat.
- A Duke Nukem Forever Atari 2600-ra és Linuxra fog csak megjelenni.
- Az Activision újra kiadja az ős-kalandjáték Zork trilógiát Xboxra.
- Az Electronic Arts egy egész sor, az iraki háború témájára rímelő játékot ad ki: C&C Generals: Desert Heat, Oil Tycoon, The Human Shield, Powermonger 2: Thirst for War, Coalition: First Strike, Friendly Fire: The Cavalry.
- Az Age of Empires sorozat következő része a madarak világában fog játszódni, a címe Age of Ornithology lesz.
- Készül az első tolkieni világra épülő autóverseny-játék, a Nazgul Thunder 2003.
- A Team Reaction mod-fejlesztő csapat áttért a kommunizmusra, és felvette a People's Republic of Reaction nevet.
- A harmadik Gyűrűk Ura film bemutatója 2004 májusára csúszik.

Végül a legjobb, bizonyítottan magyar földről származó dezinformáció: John Carmack egyértelműen gyorsabbnak találta az orosz S.T.A.L.K.E.R.-t a Doom 3-nál, így a legszebb Microsoft hagyományok szerint kénytelen volt felvásárolni annak minden kódsorát, illetve fejlesztőjét.

SENKI TÖBBET HARMADSZOR

A hármas szám minden bizonnyal valami különös hatalommal bír, a népmesék motívumaitól kezdve a Bill Gates áldotta Szentháromságon át (Ctrl-Alt-Del) a futball sajátos pontrendszeréig mindenhol elő-előkerül. A futószalagon gyártott játékfolytatások (hogy az utóbbi évek felhozatalainak mindössze 30-40 százaléka a minden előzmény nélküli, eredeti játék!) sorszámozásában is olyan sűrűséggel tűnik fel a bűvös szám, hogy úgy gondoltuk, szánunk egy-két (ja nem: három!) oldalt a mostanában készülő harmadik részek csokorba gyűjtésére és rövid bemutatására. A három oldal átolvasása után pedig további kettő bónusz (3+2? tejóég!) vár rátok a Broken Sword 3 bemutató képében. Stílszerűen akkor: egy-két-há...

Mázli a köbön. Különösen szerencsés eset, ha a sorozat már eleve egy híres, és eredendően profitvárományos filmre, univerzumra épül. George Lucas már idejekorán meglátta a Star Warsban rejlő lehetőségeket, a LucasArts megalapításával nemcsak az űrszimulátorok, hanem a first person shooterek evolúciójának irányát is kijelölte a Dark Forces-zal. Év évet követett, s jött a Jedi Knight, amelynek képi világa ugyan kissé darabos volt, de hangulatával és játékmenetével remekül határozta meg a – már Raven Software tolmácsolásában készült – folytatás, a Jedi Knight II: Jedi Outcast jövendő alapjait. A következő rész formálásakor valószínűleg már maguk a készítők sem tudták követni a névbeli csapongást, hiszen a harmadik (?) részt az egyszerűség kedvéért Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy névre keresztelték el, ezzel is jelezve a „fényhuszárok” irányába történő elmozdulást. A program ennek megfelelően a Yavin 4-en lévő Jedi Akadémián játszódik, legalábbis kezdetekben: Kyle Katarn mester szigorú vezetése alatt egy zöldfülű, Erő-szempontból meglehetősen fegyelmezetlen tanítványt személyesítünk meg, aki a különféle – a szó mindkét értelmében – erőpróbák teljesítése után végre a nagyvilágban is bizonyíthatja rátermettségét. Ebből kifolyólag karakterünk megalkotásának művelete is a nyakunkba szakad (mind képességeit, mind külalakját tekintve), mi több, a történet előrehaladtával a sötét és a jó oldal közt is választhatunk (á'la Jedi Knight – kétféle befejezés). Noha a Raven tanulva az előző részből a hangsúlyt már elejétől fogva a kardforgatásra helyezi, nem minden pályán kell kivont karddal fel s alá járkálnunk, időnként vezethető járműveket is elénk vet a sors (hogy milyeneket, arról sajnos nem szól a fáma).

A Looking Glass ugyan pénzügyi okok miatt majd' három éve bezárta kapuit – mégsem maradunk Thief III nélkül! Az Eidos ugyanis a kiadásához szükséges jogok megszerzése után körülnézett a munkaerőpiacon, s pár ex-Looking Glassos emberkének az Ion Stormba való felvétele után azt a Warren Spectort bízta meg a projekt vezetéséül, aki olyan nagysikerű játékok fejlesztésében vett részt, mint a System Shock, az Ultima Underworld, a Deus Ex és természetesen az eredeti Thief: The Dark Project. Sajnos a játék fejlesztése mondhatni a mindenkori magyar kormányülésekre emlékeztet (mintha 30 évre előre titkosították volna), lassan két éve már, hogy szinte semmi nem szivárgott ki az – elmondások alapján – büntető fény-árnyék ábrázoláson és egy pár szépséges grafikai vázlaton kívül...

Ennek tökéletes ellenpéldája John Carmack Doom 3-ja, amellyel véres kardként próbálja hadba hívni a fejlesztőcégeket és a hardvergyártókat az egyre lassuló, és minőség helyett mennyiségre menő fejlődés uralma ellen. A különlegesen kiképzett grafikus motor (kivételes fizikai modellezés, poligononkénti sebzésvizsgálat, egyszerre több fényforrás valósághű kezelése, és a sokszor megénekelt forradalmi bumpmapping) horrorfilmszerű játékmenettel párosul (a fal egy nyálcsorgató szörny nyomán beszakad mellettünk, miközben a hátunkban zombik hada zaklat), így a Doom 3-nak minden esélye megvan arra, hogy ez év közepén (végén?) az FPS-ek egyeduralkodójaként pózoljon a boltok polcain.

Colin McRae Rally 3

Midtown Madness 3 - Xbox verzió

Driver 3 - PS2 verzió

Doom III - alpha verzió

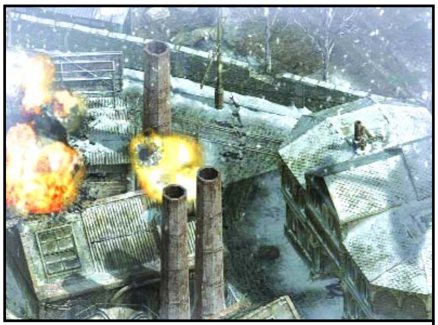
Thief III - látványterv

Harmadik sebesség. A Codemasters Colin McRae nevével fémjelzett rally-sorozatának harmadik darabja konzolon már hónapok óta elérhető, a PC-változat viszont – valószínűleg marketinges okok miatt – csak nem akar megérkezni. Az autóválaszték majdnem teljes, a világbajnokságon látható közkedvelt modellek közül csak a Peugeot 206-osa hiányzik, de nem kell elkeseredni, lesz mivel játszanunk: Ford Focus WRC 02, Citroen Saxo Kit Car, Citroen Xsara Kit Car, Mitsubishi Lancer Evo7, Subaru Impreza WRX, Subaru Impreza 22B Sti, Fiat Punto Rally Car, Ford Puma Rally Car, Ford RS200 1986, Lancia 037, MG ZR Rally Car, Citroen 2CV Sahara. A versenyhelyszínek is többé-kevésbé a valóságot mutatják, tehát svéd, görög, spanyol, finn, ausztrál, brit szakaszon tehetjük majd próbára magunkat, pluszként megkapjuk az Egyesült Államokat és Japánt is, ami újdonságnak számít. A programozók jelentősen átgyúrják a grafikai engine-t (szebb porfelhőre, izzó féktárcsákra, a szélvédőn lecsorgó esővízre számíthatunk), ám a külső sérülés megjelenítése kapcsán még nagyobb változások tanúi lehetünk. Kisebb ütközésekkor csak horpad a kasztni, nagyobb bodicsekek esetén pedig jelentősen deformálódhat a karosszéria (a kinyíló ajtók okozhatnak kalamajkákat), vagy akár le is szakadhatnak az alkatrészek (lökhárító, motorháztető). Túlzott gumihasználat esetén defektet is kaphatunk, ami persze nagymértékben rontja az autó menettulajdonságát. A rossz hír: a kiadó legfrissebb bejelentése szerint megint elhalasztották a játék piacra kerülését, a módosított dátum 2003. június 27.

HÁROM A MAGYAR IGAZSÁG

Habár nevében már nem jelzi semmi, mégsem hagyhatjuk ki a felsorolásból a jogi problémák miatt Galaxy Andromedára keresztelt, teljes mértékben magyar fejlesztést, az Imperium Galactica 3-t, ami a galaxishódító űrstratégiák hagyományait fejeli meg egészen új szintre emelt grafikai megvalósítással és parázs taktikai csatákkal. A programról már csak hányatott sorsa miatt is érdemes megemlékezni: a Digital Reality alkotta univerzumban játszódó program ugyanis először a Philos berkein belül készült, majd az ex-Philosokból alakult Mithis Games folytatta a munkálatokat – reméljük, pár hónap múlva már a játékélmény és nem a fejlesztést övező botrányok miatt fogjuk emlegetni.

Mindenképpen érdemes szólnunk a Driver 3-ról, hiszen bár a 2. rész az első sikere ellenére – PC-n legalábbis – a váróteremben rekedt, a Reflections úgy döntött, újra nekiesik a PC-s társadalomnak. A program meglehetősen a GTA3-ra, vagy még inkább a Vice Cityre hajaz: a küldetések során végre kiszállhatunk a kocsiból (vagy éppen a motorcsónakból), hogy az épületek mélyét feltérképezhessük. Elvileg lesz filmfeldolgozás is, de a megjelenési dátum(uk) még a homályba vész...



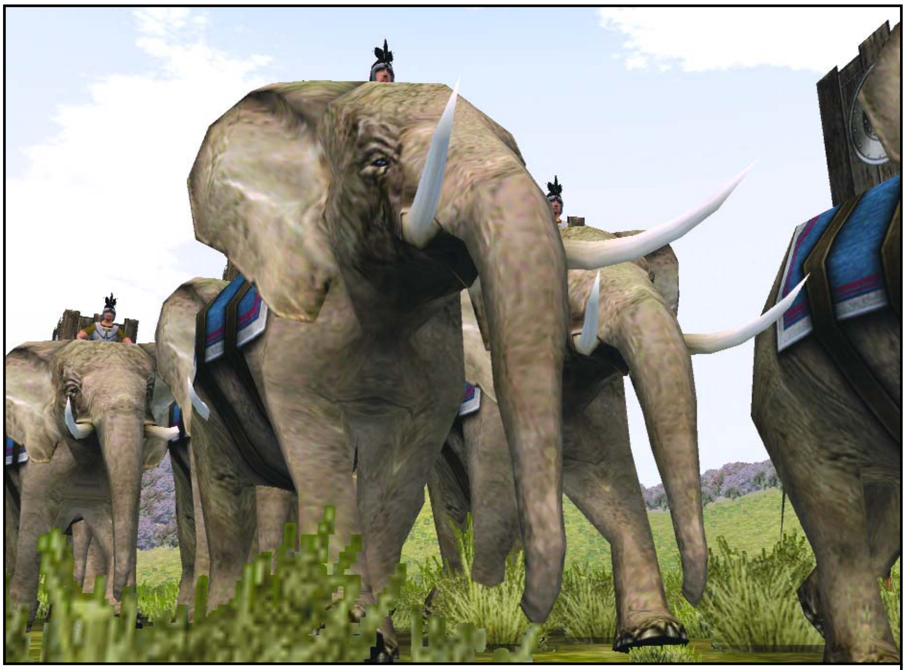
Commandos 3

Xboxon már a megjelenés küszöbén áll, de a Battlefield 1942-ből ismert jó svéd Digital Illusions munkásemberei nemrég bejelentették, hogy PC-re is javában készül a Midtown Madness duót trilógiává teljesítő rész. A városi autózást kedvelők ezúttal több mint 50 különálló küldetésen keresztül kezdhetnek Párizs és Washington utcáin ámokfutásba, a fordulatos karrier mód is a játékidő növelését szolgálja.

Trigonometria. Az egyik legjobban várt harmadik rész, Commandos 3 a minap alcímre is szert tett (Destination Berlin). Az ezáltal sugallt mellett olyan híres-hírhedt háborús helyszínekre is elkalauzol majd a játék, mint Sztálingrád vagy Normandia. A második rész konzolos sikere arra indította a fejlesztőket, hogy akciódúsabbá tegyék a játékmenetet – remélhetőleg ez nem fog a remek, és igencsak embert próbáló taktikai elemek kárára menni: idén nyáron minden kiderül!

A Ubi Soft sem tétlenkedik: miután magához rántotta a Kalisto legtehetségesebbjeit és a Nightmare Creatures jogait, azonmód hozzáfogott a 3. rész megalkotásának. A programban ismét Prága utcáin kell Alone in the Dark-stílusban a misztikus eredetű bonyodalom végére járnunk, lehetőség szerint

Lords of the Realm III



Rome: Total War

Jedi Knight: Jedi Academy

nappal, mivel éjjel egy bizonyos Adam Crowly nevezetű főgonosznak köszönhetően a város sikátorait gyilkos fenevadak lepik el...

A korábban eredeti ötleteiről híres Team 17-et is magával ragadta a triplázás-átok: a Worms 3 immár teljes 3D-ben ábrázolja kis kukacainkat (sic!) – erős a gyanúnk, hogy ez inkább a látványnak, mintsem a játékélmény forradalmasítására irányuló szent törekvésének szól. Mindenesetre az már ördögien jó hír, hogy csak a PC-s verzióban lesz többjátékos üzemmód, a konzolverziókból valamiért kimarad a multiplayer...

A multiplayerből a többjátékos üzemmód élharcosa, a Dynamix sem akar kimaradni, eleddig két részt megélt shootere, a Tribes már hivatalosan is a harmadik epizódnál tart. A Tribes 3 természetesen továbbra is az online csapatmozgásokra fog épülni, részleteket viszont legfeljebb csak az E3 után tudunk közölni.

Igen lassan készülődik a legendás Jagged Alliance harmadik eljövetele, a készítő Currie-házaspár a kiadókeresés rövid szüneteiben foglalkozik néha a fejlesztéssel, és az olyan apró részletkérdésekkel, hogy 3D-sítsék és real-time-ba helyezzék-e az egész hóbelevancot. Remélhetőleg meghallják a rajongók elkeseredett tiltakozását...

Méltatlanul tűntek el a süllyesztőben a Cycling Manager 3 előző részei, hiszen jól kidolgozott gazdasági és tréningrendszerével a jóval népszerűbb Championship Manager színvonalát pedzegette. A játékban mindenki nagy meglepetésére egy kerékpárcsapatot kell tíz világrendezvényen (Tour de France, Giro, Vuelta, stb.) dirigálnunk, hogy végül a mi bagázsunk nyerje el a legnagyobb szponzorok bizalmát (a kupák meg kit érdekelnek).

A Sid Meier bábáskodása nyomán megszületett Railroad Tycoon is a bűvös trendet követi, a harmadik rész egy fiktív város, illetve ország vasúti hálózatának kiépítését adja a kezünkbe, 25 küldetés, 40 mozdony, 150 épület és 35-féle áru közepette (a Nyugatihoz hasonló zsúfolt pályaudvar alapvető).

Harmadik részéhez érkezett a Lords of the Realm sorozat is, hamarosan harcba szállhatunk a britek, németek, franciák, hollandok, vagy éppenséggel a dán hadurak seregeivel. Teendőink nemcsak az adott ország katonai irányítására korlátozódnak, hiszen a hadászat nagy kérdéseit eldöntő tábornoki kar ülései mellett a többi, gazdasággal, politikával és vallással foglalkozó üléstermet is gyakran kell látogatnunk – persze csak ha továbbra is népünk szeretett uralkodója kívánunk maradni. A program a 850-től 1350-ig tartó, hódításokban és háborúkban gazdag időszakot öleli át, és a küldetések java különféle történelmi nevezetességeket (Stonehenge, Big Ben), illetve régmúlt idők hőseit (Robin Hood, William Wallace) is érinteni fogja.

Címadás terén a Creative Assembly lóg ki legjobban a sorból, hiszen ahelyett, hogy játékait számmal vagy főcímmel kötné össze, az alcímeket hagyja változatlanul. A japán társadalmi hierarchiát és kultúrát szinte mértani pontossággal rekonstruáló Shogun és a középkor sötét világát elénk táró Medieval után most az ókori Róma van soron; a Rome: Total War a Birodalom legválságosabb időszakaiba kalauzolja el a játékost (Spartacus-féle rabszolga-felkelés, Hannibál támadása, a barbárok fosztogatásai), így csak a legkitartóbb stratégáknak ajánlott a kipróbálása – de nekik nagyon!

ALANTAS (?) SZÓBESZÉDEK

A legjobb bulvárhagyományok szerint ideje elsütni hihetetlenül exkluzív pletykáinkat (bármit is jelentsen a hatásvadász kifejezés), ugyanis természetesen minden, a második résznél tartó, és a nullánál kisebb sikert aratott játékról elterjed előbb-utóbb a trilógiává fejlődés „tutibiztos értesülése”.

Az Aliens vs. Predator harmadik részét – ugyan sorszám nélkül, de a bizalomgerjesztő Extinction (népirtás) alcímmel ellátva – konzolra már bejelentették, a PC-s verzió az ilyenkor szokásos fél éves várakozás után jöhet legkorábban, bár az illetékesek nem hajlandók nyilatkozni róla. Az AquaNoxnak még a második része sem jött ki, de máris hallani a suttogásokat a harmadik epizódról, részünkről ennek sok hitelt még vagy egy évig nemigen adnánk. A máig hihetetlenül népszerű 7th Guest harmadik részéről már majd' egy évtizede hallani ezt-azt, bár az eredeti fejlesztő rég megszűnt, a cím licence valahol egy páncélszekrény mélyén porosodik, és maga a stílus is rég kiment a divatból – na, ehhez mérten tessék reménykedni. Hollywoodot ismerve minden bejelentés nélkül is ezer százalékos a Terminator 3 játékátirata, mi legalábbis nagyon csodálkoznánk, ha a Rise of the Machines premierje körül nem kerülne elő nagy hirtelen a semmiből a játékverzió is. Egyébként a T3-producer Andy Vajnának több magyar játékfejlesztő cégben is komoly érdekeltségei vannak – lehetséges, hogy pár saroknyira készül a szupertitkos új Terminator-játék? Szintén felfedezhető némi magyar kapcsolat a Hitman 3-mal kapcsolatban: az elmúlt hetekben vagy egy tucatnyi magyar grafikus és programozó költözött ki Dániába, hogy az IO Interactive kötelékében dolgozzanak a... nem, hivatalosan nem erősítették meg, de „valami bűzlik Dániában”...

A pletykarovat méltó lezárásaként említsük meg még a Diablo 3-at, a jólértesültek ugyanis tudni vélik már egy ideje, hogy ez lesz Blizzard következő projektje a Starcraft 2 után. Haha.

Puma

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

BLACK & WHITE 2

Fejlesztő: Lionhead Studios **Kiadó:** Electronic Arts **Megjelenés:** 2004. I. negyedév

Fekete és fehér – mi jut erről az egyszeri ember eszébe? Egy régi tévé, egy apáca, esetleg Michael Jackson. Na és egy vérbeli játékosnak? Black&White, a játék, amiről képtelenség úgy beszélni, hogy ne említsünk „leg”-eket. A játéktörténelem egyik legnagyobb várakozással övezett darabja, a világ egyik legnagyobb fejlesztőlegendájától, egyben minden idők legvegyesebb fogadtatására talált játék. Na, ehhez most hozzáírhatunk még egy leget: a készítők ugyanis bejelentették, hogy már most megtervezték a játék folytatásait egészen az ötödik részig – ez azt jelenti, hogy a jelenlegi fejlesztési ütemmel számolva a rajongók usque 2015-ig el lesznek látva Black & White epizódokkal...

Molyneux és népes tettestársi köre, a Lionhead víziója szerint a Black&White sorozat nagyjából az emberi történelem és társadalom fejlődését fogja követni. Ha az első rész az ősközösséget és az ókort modellezte, a másodiknak a korai (lásd még: „sötét”) középkorral kell folytatni a hagyományt. Na és mivel ütötték agyon akkoriban az emberek a szabadidejüket (meg egymást)? Úgy van: istenük nevében szent háborúra indultak, és tűzzel-vassal irtottak mindenkit, akit értek. Pontosan ez lesz a Black&White 2 fókusza: háború mindenki ellen, minden fronton, kicsiben és nagyban! Emellett persze az alapkoncepció is megmarad: a népének hitéből „táplálkozó” isten szerepében tetszeleghetünk, aki az emberek közé küldött avatárján keresztül igazgatja a földi siralomvölgy ügyes-bajos dolgait.

Öld meg mind; Isten majd kiválogatja az övéit! Ha mindenki háborúzik, vajon hogy is lesz ez a „jó és gonosz” dolog, amire az egész játék épül? – merül fel a kérdés. Először is: nem kötelező háborúzni, a játékot aktív, de békés terjeszkedéssel is meg lehet nyerni: ha egy pálya kétharmadát mi uraljuk, vittük a pálmát. Csak az agreszszor számít gonosznak, védekező háborút vívhatunk úgy is, hogy megőrizzük a fáradságos munkával jó irányba eltolt jellem-státuszunkat. A defenzív életmód alapköve a várak és falak építése, ha ezt az utat választjuk, a játék kissé Sim Citys irányba mozdul el, a terjeszkedést rengeteg automatizmus segíti. A háborúskodás egyben azt is hozza magával, hogy a játék sokkal nagyobb léptékű lesz: az első rész alig pár tucatnyi embert számláló törzsei után most akár több ezer fős seregek csaphatnak

Gonosz avatar vs. rómaiak: 50-0

össze a Rettenthetetlen és a Gyűrűk ura vonatkozó jeleneteit idéző csatákban.

Az ám, a törzsek – akiket most már létszámuknál fogva nyugodtan lehet népeknek is nevezni. Öt játszható oldalt mutat fel a játék: a japán, az azték, a viking, az egyiptomi és a görög kultúra jeles képviselőit. Az első részt sok kritika érte amiatt, hogy az egyes törzsek a nevüktől eltekintve nemigen különböztek egymástól. Most, akár egy hagyományos RTS-ben, a népek más-más előnyökkel/hátrányokkal, fegyverzettel, speciális épületekkel, grafikai és zenei stílussal rendelkeznek. Utóbbiak számát meghatványozza a játékos jellemének kilengése is, akár ugyanannál a népnél is egészen másként néz ki egy azonos funkciójú „jó”, és „gonosz” épület – ráadásul ezek dinamikusan változnak a cselekedeteink hatására! Ha például a sötét oldalt választjuk, emelhetünk a nép szórakoztatására nyílt színi kínzócölöpöket – de ha megváltozunk, és jó útra térünk, alattvalóink ezeket játszóterekké építik át: az általános morálnövelő funkció megmarad.

Erőforrások szintjén az eddigi fa és kaja mellett bemutatkozik a vasérc, ami az első kettőtől eltérően minden pályán limitált mennyiségben áll csak rendelkezésre – és mivel ez kell a háborúhoz, hiszen elengedhetetlenül szükséges fegyverkezéshez, mindjárt központi jelentőségűvé is lép elő. Szintén jelentős újítás, hogy alattvalóinkat most már nemcsak indirekt, de az RTS-ekben szokásos „kijelölöm – parancsot adok” módon is irányíthatjuk. A káoszt elkerülendő az első rész pórázaihoz hasonló módszerrel a seregeinket is „hozzáköthetjük” bizonyos dolgokhoz: például egy másik sereghez (akit ezentúl követni és segíteni fog), egy épülethez (azt védelmezni fogja), vagy az avatárunkhoz (ezzel átadjuk az irányítását a lénynek).

Tamagocsi. Ahogyan az alattvalóink is jóval fejlettebbek a B&W1-ben megismerteknél, földre küldött avatárunk is az lesz. Nem kell olyan óvodás dolgokkal bajlódnunk, mint az evésre és khm... szobatisztaságra nevelés, titánunk ezúttal első számú hadvezérként és csodafegyverként szerepel, így seregek vezetésére, harci taktikák és stratégiák alkalmazására képezhetjük ki. Ha nem a harciasabb utat választjuk, lényünk a városaink „polgármestereként” ténykedik, segít az építkezésben, a terjeszkedésben és az esetleges ostromok visszaverésében. A lény irányítása erősen leegyszerűsödik, nem kell állandóan az egyik szemünket rajta tartanunk, kiadhatunk neki akár 10-15 utasítást, amit ő szépen feljegyez magának, majd sorban végrehajtja őket. Kedvencünk jutalmazására/büntetésére a jó öreg puszta kezes módszer mellett különféle célszerszámokat is használhatunk, úgymint (állatvédők most ne figyeljenek ide!) bot, tű, illetve csiklandozásra használatos toll.

Az oroszlán-, tehén- és majom-avatár egyébként biztos belekerül a játékba, a maradék kettő (azért lesz csak ennyi, mert az első rész tapasztalatai alapján a játékosok nem szeretik lecserélni a szívükhöz nőtt lényt játék közben) kilétét a rajongók szavazatai fogják eldönteni – nem rossz marketingfogás. Ráadásul az első részből át is hozhatjuk kedvencünket a másodikba! Ahogy a lényünk, embereink is nagyobb önállóságot élveznek majd: ha nagyon elégedetlenek, akár fel is lázadhatnak ellenünk, a pancser istenség hamar arra eszmélhet, hogy a nép lerombolta a templomait, az avatárját pedig megkövezte...

Mindent a játékosért! Az első B&W forradalmi, ám kissé félresikerült megoldása volt a kezelőfelület nélküli irányítás és a teljesen szabad kameramozgatás. Bármenynyire ötletesnek tűntek ezek a megoldások, a játékosok eléggé idegenkedve fogadták őket – a fejlesztők átestek a ló túlsó oldalára, az újítások több kényelmetlenséget okoztak, mint amennyi hangulati pluszt adtak. A belcímben említett elv alapján a második részben jóval egyszerűbb kameramozgatás és

SZTAHANOV ELVTÁRS LELKES KÖVETŐI

Molyneux mindig is híres volt arról, hogy nem szívbajos egy időben akár két-három projekten is dolgozni: a Bullfrog idejében például volt egy időszak, amikor egyszerre tolta a Theme Park, a Magic Carpet és a Syndicate programozói és design-munkáit. Képtelenségnek tűnik, de a mostani helyzet a Lionheadnél még ennél is sűrűbb – igaz, Peter most már nagy példaképéhez, a nintendós Miyamotóhoz hasonlóan egyfajta „kreatív manageri” posztot tölt be, csak a tervezésben, az ötletelésben vesz részt, a megvalósításban már nem. Ez teszi lehetővé, hogy a Lionhead mind a hét (!) készülőfélben levő játéka magán viselje a mester keze nyomát.

A Black & White Next Generation jó ideje készül már, eredetileg „csak” az eredeti B&W konzolátirata lett volna, de Molyneux-t idézve „a fejlesztés időközben izgalmas új irányba kanyarodott el”. A The Movies-ról már írtunk előzetest, de azért rövid emlékeztetőül: a játékban egy hollywoodi filmmogul karrierjét járhatjuk végig a Theme sorozat stílusában, filmrendezéssel, a sztárok menedzselésével és a technikai fejlődés modellezésével fűszerezve. Szintén belső, szupertitkos fejlesztés a Dimitri, amiről csupán annyit tudni, hogy állítólag Molyneux számára teljesen új játékstílus, és nem lesznek benne a mester védjegyévé vált kis emberkék (hm, egy Molyneux-FPS talán?). A maradék három Lionhead-játékot a cég külsős, ún. szatelit-stúdiói készítik, persze Molyneux-ék szoros felügyelete alatt – ők jelentik a cég kísérletezgető „karjait” a konzolok irányába. Ilyen project az xboxosok által epekedve várt Fable (régebben Project Ego cím alatt futott), a csoda-szerepjáték, amiben a szó szoros értelmében végigjátszhatjuk hősünk teljes életútját; a B.C. című ősemberes-dinoszauruszos akció-stratégia (szintén Xboxra), és a GameCube-ra készülő Unity, ami egészen egyedi, fraktál-szerű grafikával megáldott logikai/akciójáték, amiben a zene és a hangeffektek a játékmenet szerves részét képzik majd.

Az egész faluban nem volt egyetlen szőke nő sem? Ja, hogy az már nagyon King Kong?

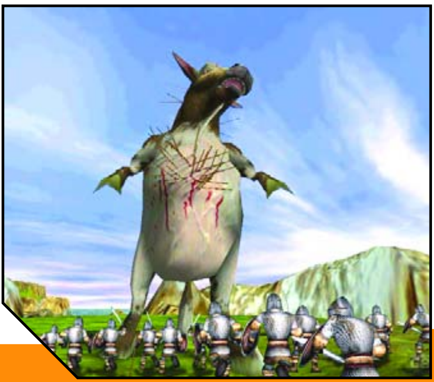
Mintha kissé szellős lenne a városvédő fal...

ismerős ikonos-menüs irányítás várja a játékosokat. A másik zavaró momentum a rajongók visszajelzései szerint a jó és gonosz cselekedetek kezelése volt, a játékos sosem lehetett biztos abban, hogy éppen jónak vagy gonosznak értékeli a megmozdulásait a program. A B&W2 sokkal erőteljesebben fog visszajelezni a játékos minden cselekedetére látványban és hangban egyaránt: így a befolyásunk a játék képi/zenei világára sokkal erősebb lesz. A jó avatárok lába nyomán virágok nőnek a földből, az emberek táncra perdülnek a közeledtére, a gonosz ellenben az „ahová lépek, fű nem terem” módszerrel közlekedik, és még a Nap is felhők mögé bújik, amerre jár. Az időjárás aktív szereplővé lép elő, hűen tükrözi a terület „gazdájának” világszemléletét, a „gonosz” tenger például vérvörös és haragos, míg a „jó” tükörsima és kristálytiszta. Az időjárás az ellentétes jellemű katonákra azonnal „rátámad”, például egy jó kis tengeri viharral. Nem véletlenül emlegetem annyit a tengert, a játék ugyanis jórészt vízen, szigetvilágok között fog játszódni. Grafikai csiribirire érzékeny játékosok készülhetnek a pavlovi reflexre: a Lionhead egyik programozója két éve (!) kizárólag a vízeffekteken dolgozik...

Nem érte sok dicséret az első rész scriptelt eseményekre alapuló sztorivezetését, és a „keresd meg az elveszett bárányomat” típusú feladatokat – való igaz, nem igazán istenhez illő nagyságrendűek voltak ezek a kalandok. Nos, a háborús alapötlet már alapban gondoskodik a magasabb hőfokú izgalmakról, ráadásul az ígéretek szerint az előre scriptelt eseményeket elfelejthetjük, tiszta AI-vezérelt világ-szimulációt kapunk egymás után úgy-ahogy lineárisan következő pályákon (aki a Populousra asszociál, jó úton jár!). További érdekes opció lesz, hogy akár a teljes népünket elköltöztethetjük, ha például valami természeti katasztrófa sújtja a hazánkat – szabályos kis népvándorlásokat zavarhatunk majd le.

Hétköznapi csodák. Az első rész varázslatrendszerét (ott „csoda” néven futottak) is teljesen átírják: a varázslatokat ezúttal két kategóriába, a hétköznapi és epikus csodák csoportjába oszthatjuk. A hétköznapi kunsztokat a lényünk is eltanulhatja (gyógyítás, kajateremtés, kisebb támadó mágiák), az epikus varázslatok azonban csak az istenség számára elérhetők, és igazi eget-földet megrázó hatásúak. Földrengés, ami egész földrészeket tesz lakhatatlanná, vulkánkitörés lávaesővel, és egyéb, a természet pusztító haragját bemutató trükkök állnak rendelkezésünkre – összesen 16 varázslatot használhatunk majd, ebből hat esik az epikus kategóriába.

Csodaszámba fog menni a kivitelezés is: már az első epizód is egészen elképesztő volt e téren, és ez a hagyomány csak folytatódik. Több ezer fős seregek rohamozzák meg a városokat, nyílzápor sötétíti el az eget, az avatárok halálos varázspárbajokban csapnak össze, az epikus varázslatok pedig a Final Fantasyt idézően ultralátványosak. A terep és az objektumok szabadon deformálhatók, az első részben megismert fizika is jelentős fejlesztésen esik át – szóval lesz itt minden, mi szem-szájnak ingere, csak bírjuk hardverrel...



Lényünk kinézetét is szabadabban változtathatjuk, a megszokott tetoválások mellett már a szőrzetének hosszát-színét-stílusát is kedvünkre alakíthatjuk. Külön poén, hogy a kopaszra „borotvált” avatár szégyenlősen takargatja a testét, az extrém hosszú szőrűnek meg melege van, és kínlódva törölgeti az izzadságot a homlokáról.

Zenei téren csak annyit árultak el a fejlesztők, hogy törzsenként 35-féle melódia lesz, mind a jellemünktől függően hétféle verzióban – talán ennyi elég is annak alátámasztására, hogy audio-téren is kiütközik Molyneux általános megalomániája.

Várni, csak várni... A játékon jelenleg három különálló csapat dolgozik, az egyik az új 3D engine-t kalapálja immár egy éve, a másik a régi motorral dolgozva az új játékelemeket alkotja meg, és a játékegyensúlyt csiszolja, míg a harmadik kizárólag a multiplayer móddal törődik (bölcs döntés, lévén a játék első része csak a multi kezdeti elhanyagolása miatt csúszott fél évet). Mindezekkel együtt a megjelenés csak 2004 elejére várható, ráadásul ez Molyneux-től származó infó, és az úriember szájából egy ideje minden dátum és határidő roppant komolytalanul hangzik...

Hancu

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

Fejlesztő: Revolution Software **Kiadó:** THQ **Megjelenés:** 2003. október 10.

„A point'n'click kalandjáték halott" – kezdte tavaly a Broken Sword 3: The Sleeping Dragon promóciós előadását Charles Cecil, a játék vezető designere és a Broken Sword-játékok atyja. – „Halott, viszont maga a kalandjáték él és virul, legalább annyira – ha nem jobban –, mint a többi játékműfaj." E kijelentés első fele aligha vonható kétségbe, a második azonban igencsak meglepő így első hallásra. Az adventure-rajongók körében félistenként tisztelt Revolution-fejlesztők most arra készülnek, hogy a Broken Sword 3-mal eloszlassák az efféle kételyeket.

Kalandra fel! A nagynevű sorozat agytrösztje szerint a point'n'click kalandok azért tűntek el a süllyesztőben, mert a rejtvények, a „puzzlék" egy idő után öncélúvá és unalmassá váltak, elnyomva minden más játékelemet, mindenekelőtt a kalandjátékoknál oly fontos sztorit. Bizony, a műfaj fénykorában még a Sierra és a Virgin sikerprogramjai között is találtunk olyanokat, amelyekben a tárgyak használatára épült a történet, nem pedig fordítva („plot device"-nak hívják ezt a fejlesztői típushibát). A készítők szándékai szerint a Broken Sword 3-ban is szép számmal akad majd puzzle, de minden esetben a cselekmény adja a rejtvények létjogosultságát. Ezenkívül a készítők az arányokon is változtatnak: a játékmenet túlságosan egy vágányon tartó feladatokat kis akciójelenetekkel színesítik, s az új helyszínek felfedezésének öröme is nagyobb hangsúlyt kap, mivel immár teljesen 3D-s környezetben mozgathatjuk a Broken Sword-ok két főszereplőjét. Megnyugtatnám azokat a hardcore kalandorokat, akik az „akciójelenet" szó olvastán már lépnének is fel a petitiononline.comra, hogy a Broken Sword 3 nem fog Tomb Raiderklónná korcsosulni (már csak azért sem, mert a főhősöknek nem is lesz semmilyen lőfegyverük), olyan kisebb tornagyakorlatokra számíthatunk, mint például a kerítésen átmászás, az ereszen függeszkedés, vagy valamilyen apró teendő, amit bizonyos időn belül kell elvégeznie a játékosnak.

A sárkány nyomában. Megszokhattuk, hogy a Broken Sword-ok kiemelkedően élvezetes történettel varázsolják el a játékost, és a jelek szerint ez most sem lesz másként. George Stobbart amerikai ügyvéd és Nico Collard francia újságírónő ezúttal is misztikus szálakkal átszőtt nyomozós sztoriban jeleskedik majd, és mivel útjuk során az új karakterek mellett (mindenekelőtt Petra, a szőke bombázó „végzet asszonya" érdemel említést) néhány régivel is találkoznak (például a templomosokkal), az első és második rész egyes kérdéseire is a Broken Sword 3-ban kapunk választ, kerek, lezárt trilógiához méltóan. A sztoriból kevés lényegit árultak el a fejlesztők, de a kaland kezdését illetően elég bőbeszédűek voltak: George Kongóban segédkezik egy professzornak egy új motor feltalálásánál, Nicót pedig eközben a világ másik végén egy hacker megölésével gyanúsítják (a helyszínek közül Kongó mellett Prágát, Párizst és Glastonbury-t kotyogták el egy interjúban a készítők). Később a szálak természetesen összefutnak, és a két főhős (akik között az alkotók szerint nincs semmi szex, kb. úgy vannak egymással, mint az X-akták Mulder és Scully párosa) együtt menti meg a világot az „alvó sárkány" nevű rejtélyes veszedelemtől, ami 10 000 éve már kis híján leformattálta a Föld nevű sárgolyót. Charles Cecil szerint a Broken Sword 3 laikusok és tapasztalt kalandorok számára egyaránt élvezhető lesz, mivel a nyomozós-beszélgetős és az akciódúsabb részekben egyaránt igyekeznek több megoldást biztosítani a problémákra. Ez máris sejtet némi újrajátszhatóságot (ami talán a legjobban hiányzik a kalandjátékok zöméből), s ezt megerősítik a többféle befejezésről szóló hírek is. A film-feelinget és a finom humort is

A szánalmas hollywoodi klisé ellenére reméljük nem találkozunk több ismerős jelenettel

Ha Rómeó nem megy a hegyhez, a hegy megy...

borítékolhatjuk, viszont az is biztos, hogy a játék hangulata komorabb lesz, mint az előző két része.

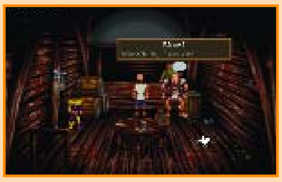
Harmadik dimenziós találkozások. A Broken Sword 2 óta eltelt öt és fél év a motoron is meglátszik: természetesen minden 3D-ben pompázik majd, és a program megpróbálja azt, ami annyi „3D-sített” kalandjátéknak nem sikerült (King's Quest 8, Monkey Island 4, Simon the Sorcerer 3D). A hírek szerint a program nem csak egy 3D-be ültetett 2D-s kalandjáték lesz (mint amilyenek az imént felsorolt rossz példák voltak), hanem tényleg kihasználják a három dimenzió lehetőségeit a puzzle-ökben. Az új engine (Virtual Actor) emellett igen szép poligonszámot és fény-árnyék effekteket képes felmutatni (többek között napszakok váltakozását), a kézzel rajzolt és animált karakterek arcmozgásainak modellezése pedig állítólag mérföldkő lesz a játéktörténelemben (ezt már hallottam néhányszor, de a Revolution-nek valahogy hajlandó is vagyok elhinni). A zenét és a hangokat ugyanaz a csapat készíti (továbbra is Rolf Saxon „játssza” George-ot), ezért e téren sem lehet nagy gikszer. A billentyűzetről használható ikonos kezelőfelület pedig – amellett, hogy roppant diszkrét lesz – állítólag remekül egyesíti a szokásos „használd az x tárgyat y-on” típusú feladatok kezelését és az új, az interaktív 3D-környezet által biztosított tevékenységek és egyéb akciók (például a lopakodás) irányítását.

Kard ki, kard! Bár a Revolution-ös srácok roppant szimpatikusak, szerénynek nem mondhatóak: máris a „kalandjátékok jövője”-ként emlegetik az Xboxon és PS2-n is ősszel megjelenő progit, és már a következő játékukat tervezgetik, hasonló szellemben (a Broken Sword 3-at kb. két éve fejlesztik). Pedig el lehet ezt még tolni, akár a kalandelemek erőltetésével, akár túlzott háttérbe szorításukkal. Én mégis azt mondom, bízzunk Charles Cecilben, aki szerint ez a legjobb játék, amit valaha is tervezett: „...benne van az a 20 év, amit kalandjátékok készítésével töltöttem”. Úgy legyen.

Stöki

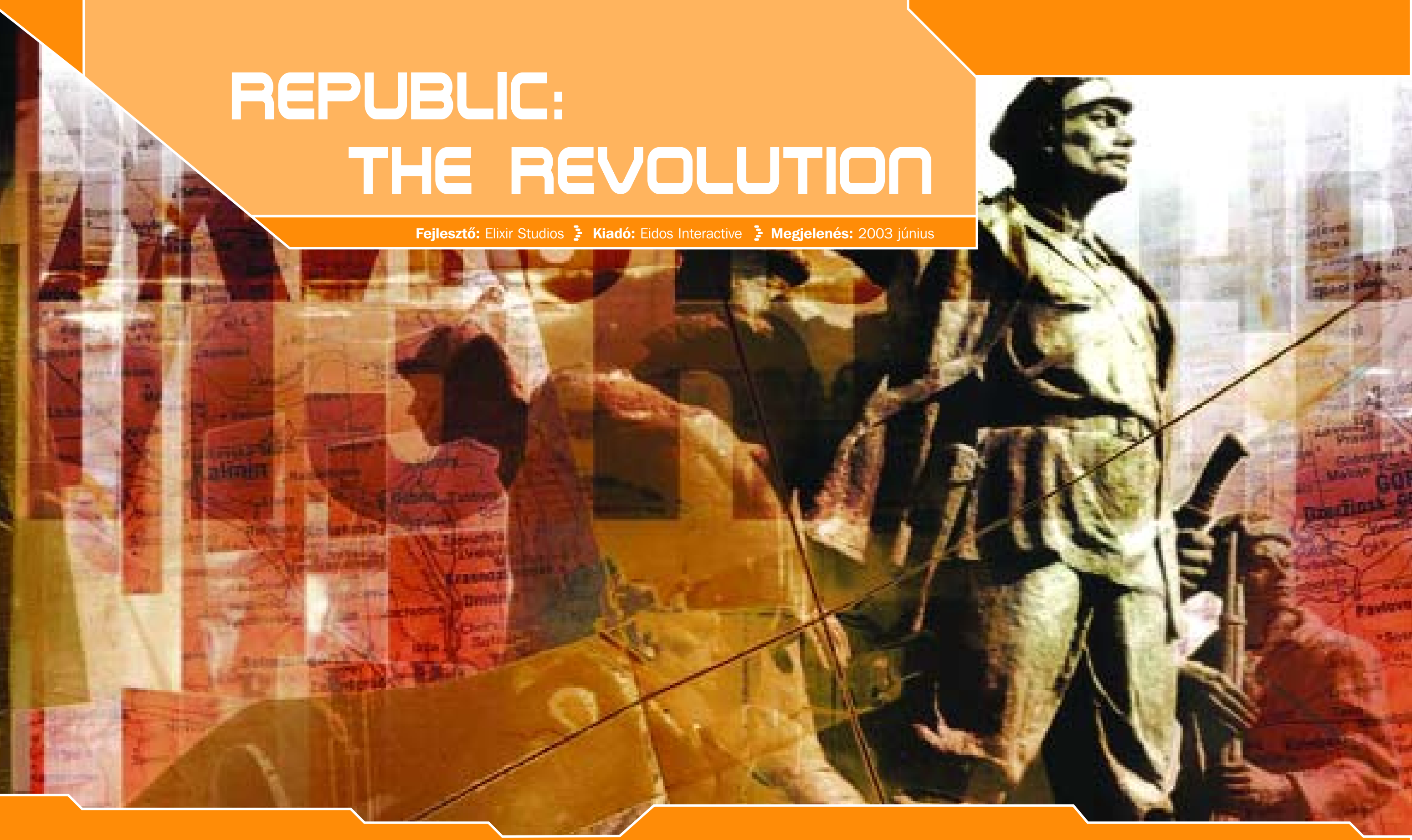
VIVA LA REVOLUTION!

Bár a Revolution Software csak 1990-ben alakult, egyes tagjai (többek között Charles Cecil) már egy évvel korábban megkezdték első játékuk, a Lure of the Temptress fejlesztését. Az 1992-ben megjelent program rögtön hatalmas sikert aratott, a Virtual Theatre motornak köszönhetően ugyanis a kalandjátékokban korábban teljesen szokatlan elemek frissítették a műfajt. A játék világa önálló életet élt (például lehetőség nyílt pletykák elterjesztésére), a főhőst segítő karakterek bevezetése (ami gyakorlatilag a tárgyhasználat egy újabb formája volt) pedig remek érzékkel színesítette a nem lineáris játékmenetet. A Revolution-re azonnal felfigyelt a szakma, és az 1994-es Beneath a Steel Sky végképp a legtehetségesebbek közé emelte a kalandjátékokra specializálódott céget. A Lure of the Temptress fantasy környezete után éles váltás volt a Beneath a Steel Sky orwelli hangulatú sci-fi miliője, amelyben már a képregény-rajzoló Dave Gibbons is megmutatta képességeit. Leginkább neki köszönhetjük az 1996-os Broken Sword: The Shadow of the Templars látványvilágát is. A progi az Indiana Jones és az X-akták legjobb elemeit ötvöző krimibe ringatta a játékost, igazi kiforrott, profi munka volt – máig a legtöbb példányban elkelt Revolution-termék (GBA-s változata is készült). Az egy évvel később, már a kalandjátékok alkonyán debütáló folytatás, a Broken Sword: The Smoking Mirror hűen követte az előd tradícióit: a jelenkori nyomozós szál (drogügyletek) remekül megfért a maja misztériumokkal, és a második rész semmiben nem maradt el elődjétől. Ez azért is nagy szó, mert a Broken Sword 2-t új motorral és script-rendszerrel körülbelül fele annyi idő alatt készítették el, mint az első részt. Ezután hosszú hallgatás következett, amit 2001-ben egy jelentéktelen ügynöksztori, az In Cold Blood tört meg (a Revolution legrosszabb játéka; idejétmúlt darab, amely 70% körül kapott kritikusoktól és olvasóktól egyaránt) – és idén a Broken Sword 3-mal lehetősége nyílt a cégnek a nagy visszatérésre. Úgy sejtem, sikerülni is fog nekik, addig is lehet nosztalgiázni a napokban ingyenesen letölthetővé tett Lure of the Temptress-szel (http://www.revgames.com/lure_g/lure.zip).



REPUBLIC: THE REVOLUTION

Fejlesztő: Elixir Studios **Kiadó:** Eidos Interactive **Megjelenés:** 2003 június



Van abban valami sorsszerű, ahogy Demis Hassabis és Peter Molyneux útjai találkoztak. Demis 1990-ben, 14 évesen sétált be az akkor már legendás mester irodájába játékötletével, és a kettejük nevével fémjelzett Theme Park rögtön bevéste nevét a nagykönyvbe. Ezután gyorsan lefutott pár kötelező kört (lásd keretes írásunk), majd atyamestere támogatásával 1998-ban, Londonban létrehozta saját stúdióját Elixir néven. Maga mellé gyűjtött jó pár rémisztően tehetséges embert, és bejelentett egy olyan projektet, amelyre az egész világ felkapta a fejét. A Republic: The Revolution valóban forradalminak ígérkezett, de csak nem akart elkészülni, és lassan a vaporware kategóriába „nemesedett" a Duke Nukem Forever mellé. Aztán egyszer csak felbukkant a 2001-es E3-on, és rögtön besöpörte a legjobb kézülőfélben lévő stratégiai játéknak járó díjat, majd 2002-ben újabb elismeréseket gyűjtött. Úgy tűnik, a 2003-as év valóban különleges lesz, hiszen mind a DNF, mind a Republic kiadás előtt áll. Így aztán remélhetőleg következő cikkünk már ismertető lesz, most azonban nézzük, mitől is várja a fél világ (köztük e sorok írója is) messiásként a játékot.

SIMply Red. A játék a Szovjetunió széthullása utáni zűrzavaros időkben játszódik, amikor tucatnyi utódállam próbált meg saját lábára állni. A játék színhelye ezek egyike, a képzeletbeli Novistrana (Új ország), ahol 16 kis politikai csoportosulás próbálja meg magához ragadni a hatalmat, és országa vezető pártjává válni. A játék kezdetén választanunk kell, melyik csoport a szimpatikus számunkra, és ettől kezdve miénk a pálya, hogy tetszés szerinti – politikai, katonai, vallási, üzleti vagy épp alvilági – eszközökkel értésére adjuk mindenkinek: mi vagyunk a legerősebbek, legrátermettebbek, egyszerűen a legjobbak, és a nép elnökeként elfoglalhassuk megérdemelt helyünket az ország élén. A választott módszer, életút azonban nem szentírás. Ha úgy gondoljuk, üzletemberként szállunk be a csatározásba, de a lepénzelt korrupt politikusok mégsem segítenek minket úgy, ahogy szeretnénk, elkezdhetjük pénzelni a „sötét oldalt" is, és akár maffiát alapítva folytathatjuk immár fehérgalléros bűnözőként pályafutásunkat. Minden rajtunk áll, a játék semmilyen korlátot nem állít elénk.

Hogy megfelelő hátteret kapjunk tevékenységünkhöz, a fiúk teljes 3D-ben lerenderelték nekünk a kis országot úgy, ahogy van: ötven település, öt nagyváros a legutolsó porszemig kidolgozva, több, mint egymillió lakos, mind egyéni kinézettel, sorssal, élettel és önálló tudattal. Mindennek hátterében egy igencsak robosztus erőmű áll.

Thrill Me. A stúdió elképesztő paraméterekkel bíró motort készített a játékhoz. Persze nem kell csodálkozni, hiszen tervezői között van az a Tim Clarke, aki 1993-ban elkészítette a Mars felszínét valós időben, 3D-ben generáló 5 kb-os progit, amely után azonnal lecsapott rá a NASA, és Washingtonban nyomott le pár évet, és az a Dave Silver, aki 93 százalékos eredménnyel végezte el a Cambridge-i Egyetem komputertudomány szakát, amely érték mind a mai napig a legmagasabb az intézmény történetében. A Totality Engine gyakorlatilag végtelen számú poligont képes kezelni és megjeleníteni egyszerre a képernyőn, és korlátlan zoommal bír: eltávolíthatjuk kameránkat annyira, hogy egyszerre láthassuk országunk teljes, kétezer négyzetkilométer nagyságú területét, és rákózelíthetünk egy polgárunk szájában füstölgő cigaretta parazsára. Emellé természetesen realisztikus effekteket kapunk – valós idejű napszakváltás, fények és árnyékok stb. Mindezt az ígéretek szerint olyan

The Right Thing – Azaz Demis és az Elixír

Demis Hassabis a világ legmagasabb pontszámmal jegyzett sakkjátékosa volt a 13 évesnél fiatalabb korcsoportban, 21 évesen „double first" minősítéssel végzett Cambridge-ben a komputertudományok szakán, és húszévesen a londoni Szellemi Olimpián összesítésben második helyen végzett öt ezüst- és egy bronzéremmel (1998 és 2000 között a versenyeken összesen húsz érmet gyűjtött, és elnyerte a nemzetközi nagymester címet). Diplomával a zsebében segédkezett Molyneux mellett a Black&White tervezésében, majd mestere támogatásával 1998 februárjában létrehozta Londonban az Elixir Studiost, amelyben jelenleg 60 ember dolgozik – nagy öregek, akik a játékipar legismertebb cégeinél szereztek nevet maguknak, vagy nagyreményű fiatalok, akik kimagasló eredménnyel végeztek a Cambridge-i és Oxfordi Egyetemen, a komputertudományok, a matematika vagy az elméleti fizika területén. Sokak szerint a stúdió szürkeállományát tekintve jelenleg a játékipar legerősebb csapata...

skálázhatósággal, hogy egy PII 400-on, 64 mega RAM-mal, TNT2 vagy Voodoo2 mellett is vígan elfut majd a játék.

A látványvilág mellé illő módon társul a zene, ahogy manapság megszokhattuk, nemcsak hangulati elemként, de dinamikusan, a játék részeként. A klasszikus, szimfonikus dallamokat a többek között a Freelancer komponistájaként ismert James Hannigan jegyzi. A muzsika az elmondások szerint rétegekben helyezkedik el, készen arra, hogy minden lépésünket, vagy az országban történő változásokat azonnal, átmenet nélkül lereagálja. Mindehhez a Richard Joseph által vezetett audio team szolgáltatja a hangeffekteket, lakóink beszéde az orosz nyelv és a halandzsa keveréke lesz, hasonlóan a The Sims „simlish" nyelvéhez.

A New Flame. Mint említettem, a startpisztoly eldördülésekor az országban 16 politikai sejt kezdi meg munkáját, és közülük csak egy (remélhetőleg a tiéd) emelkedhet a bársonyszékbe. Amint kiválasztod a neked legszimpatikusabbat, elindul a jól ismert politikai csata – számíthatsz rá, hogy a többi 15 frakció sem fog válogatni az eszközökben, hogy a csúcsra jusson. Így bár a játék teljesen nyitott, és a valós életen alapul, lesznek logikus, már-már kötelező lépések, mint a média magadhoz édesgetése – semmi nem lehet eredményesebb pályádon, mint egy nagy példányszámú országos napilap a zsebedben, amely piszkos kis trükkjeidet elhallgatja, míg ellenfeleid minden botlását jelentősen felnagyítva tálalja. Megfelelő pénz birtokában információkat is vásárolhatsz emberekről, amelyekkel egy életre eláshatod őket, vagy finom zsarolással elérheted, hogy a Te céljaidat szolgálják hallgatásodért cserébe.

A játékban a jelenlegi hírek szerint mintegy 250 akciót indíthatunk – békés eszközöktől az említett zsaroláson át akár politikai gyilkosságokig (autók felrobbantása, ellenfeleink levadászása mesterlövészekkel, stb.). Vonatra szállva elutazhatsz bármelyik városba, hogy kampányolj, vagy épp lázítsd a népet. Magad mellé állíthatod a hadsereget, az alvilágot, vagy akár az egyház befolyásos vezetőit. Választott akcióidat a játék önként és dalolva, készségesen levezényli, ám ebbe bele is szólhatsz egy jópofa lehetőséggel, amelyet a fejlesztők „action tweak" néven emlegetettnek. Például dönthetünk úgy, hogy beszédet tartunk népünknek. Mint minden jó politikus, mi is készen kapjuk a megfelelő szöveget, amit (külső nézetben látható) virtuális megfelelőnk készségesen előad, ám tetszés szerinti pontokon belenyúlhatunk: beszélj hangosabban/halkabban, fogd vissza az érzelmeidet, vagy engedd szabadjára őket, süss el egy viccet (avagy dobj be egy dakota közmondást...).

Alapvetően stratégiai játékról lévén szó, lesznek gyűjthető erőforrásaink is: pénz, hatalom, befolyás. Ezeket természetesen a magunk oldalára állított emberek „termelik" – persze nem mindegy, kiről van szó, hiszen pár alvilági fickó a nyers izomerőt hozza a családba, míg egy-egy zsebre vágott politikussal befolyásosabb személyiséggé válhatunk. A szabadon vezényelhető játékmenet közben a fejlesztők is meglepnek majd apró kedvességekkel: például meglátogat minket egy erős karakter (politikus, híresség, maffiavezér), és megkér valami szívességre. Rajtad áll, hogy teljesíted-e kérését – ha igen, jutalmul extra erőforrás-pontokat kaphatsz (jól jöhet bármikor az illető segítsége), vagy új lehetőségek tárulnak fel előtted. Ez még jobban megfűszerezi az egészet, így biztos, hogy kétszer nem fogod tudni ugyanúgy végigjátszani a játékot.

Your Mirror. A fejlesztők minden interjúban kiemelték, hogy egyik büszkeségük a játék AI-ja, amelyet négy éve csiszolgatnak a lehető legtökéletesebbre. Ennek része a dinamikus zenekezelés, a valósághű forgalom a városokban, és az utcákat benépesítő emberek fejlett útkeresése. A minden egyes polgárunk fejecskéjében munkálkodó értelem egyrészt célt ad mozgásuknak, másrészt azonnal lereagálja a történéseket – ezt olyan

szitukban mérhetjük majd le például, mint amikor megbízott emberünk egy focimeccs zsúfolt nézőterén feláll, és párat a levegőbe lő... A projekt vezetője egyébként az a James Doornbos, aki Will Wright jobbkezeként a The Sims hasonló rendszerét építette meg anno a Maxisnál, és a játékipar vezető szakértőjének számít ezen a területen. Működésére láthattunk egy példát az egyik E3-as videóban. Ebben vallási vezérként felbérelünk egy papot, aki kis pódiumával sétál az utcán, majd rágva buzdító beszédet intéz a néphez. A tömeg körbeveszi, van, akinek tetszik, mások elmennek – eredményességét természetesen nyomon követhetjük. Aztán a következő snittben láthatjuk, hogy egyik ellenfelünk felbérelt gazembere egy félreeső részen erősen megfenyíti papunkat. Mivel a szent ember jó szolgálatot tesz, és érdemes vigyázni rá, felbérelünk egy testőrszolgálatot a védelmére. Erre ellenfelünk mesterlövészt küld rá, aki éjszaka megpróbálja a házával szembeni tetőről lelőni, de egy testőr belelép a golyó útjába. Az esemény hatására pár erősfiú kimenekíti a célszemélyt a helyszínről, míg a többiek a merénylő nyomába erednek. Mindezt az AI által önállóan vezényelve, de persze mindvégig fenntartva a lehetőséget, hogy bármikor beleavatkozzunk a történésekbe. Ez a megoldás mind a hardcore arcokat, mind az egyszerű játékosokat kiszolgálja, hogy egyaránt élvezhessék a játékot. Ezt a célt szolgálja egyébként a jól kidolgozott irányítás és az abszolút funkcionális, leegyszerűsített kezelőpanel is.

You've Got It. Nehéz két oldalba belezsúfolni egy ennyire innovatív játékot. A magam részéről abban bízom, hogy az ígéretek szerint pár hónap múlva megjelenő játék igazolja az eltelt öt hosszú évet. Sokan mérföldkövet, új irányzatot, valódi forradalmat emlegetnek a játék kapcsán. Hogy mi valósul meg mindebből, csak józű nedű, vagy igazi varázsital fortyog az üstben, arra hamarosan fény derül. Az Elixir Studios csapata valóban félelmetes, élükön egy fiatal zsenivel, és egyszerűen nem lehet, hogy ekkora szürkeállományból szürke játék szülessen...

(A cikk minden alcíme a Simply Red egy-egy ismert dalának címe, kivéve az elsőt, amely természetesen az együttes neve.)

]{redenc

CD melléklet

csalás háttérkép javítás demo

FAR CRY

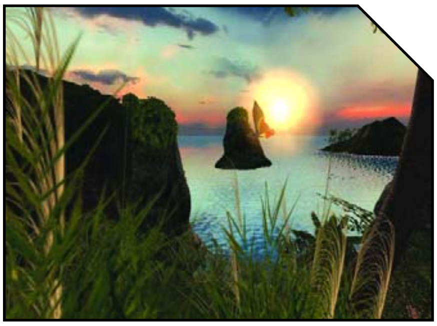
Fejlesztő: Crytek Studios **Kiadó:** Ubi Soft **Megjelenés:** 2003. IV. negyedév

A Stalker és Carmack Doom III-ja stabilan kocog kijelölt útján, miközben távoli „bőgés” (Far Cry) hasít az éjszakába, és vészjósló füst száll fel a népszerű engine-gyártók wigwamjaiból. Az egykori nVidia techdemó, a sejtelmes X-Isle – amelyben szegény dinókra húzták rá az akkori legújabb GeForce specifikációt – végül megszégyenítően dögös külsejével utat talált a nagyvilág felé, hogy a Halo és a Half-life kombinációját fogyasztható formulába sajtolja. Bár korai lenne éteri magasságokba emelni mindezt, hiszen a bajor fejlesztők konyhájában is odakozmálhat az ígéretes CryEngine moci, de annak alapján, amit eddig láttatni engedett magából a produkció, az a sejtésem támadt, hogy a Far Cry képében nem egy n+1. futószalag-FPS szalad neki az idei karácsonynak.

Büntető vizuális orgia. Ez lesz a Far Cry első ismertetőjegye. A sziget – amelyen éppen csúnya dolgokat készülünk véghezvinni – vegetációban igen gazdag: komoly trópusi dzsungelt prezentálnak szárazon és nedvesen (esőben). A víztükrök – amint ezt a techdemó előéletből következően elvárnánk, valós időben ráhangolódva a környezeti hatásokra – jól ismerik a fizikát, fodrozódás, átlátszó felület és tükröződés terén is követik az „igazi” vizek arculatát. A talaj deformációja nem új keletű találmány, a Red Factionben már lehetett lyukat fúrni bizonyos helyeken, itt a rakétavető és gránát kölcsönhatása az anyafölddel (külső helyszíneken) bombatölcsér méretű vakondtúrásokban realizálódik. S hogy a költő szavaival éljek: „A távolságot, mint (FMJ ;-)) üveggolyót megkapod”, azaz a látótávolság extrém, pontosabban végre realisztikus mértéket kezd megütni. Az átlagosan 200-300 méterre taksált sasolás helyett a sniper lelkületű emberkék 1 kilométerre is kitolhatják az optikai eszközökkel segített vizuális kapcsolatot. Néhány pályaterv egész csinos fákra kifeszített kultúrát sugall, függőhidakkal, magaslati levegővel, az indoor, azaz belső helyszínek pedig feltápolt árnyékokkal várnak ugyan, de a Splinter Cell után erre még a tintát is pazarolni kár.

PolyBump, vér és fizika... Egy vasszegény megoldás mindig jól jön a piacon. Nos, a Crytek a gépigényt a következő módszerrel próbálja lejjebb tornászni: vesznek egy magas poligonszámú modellt, ebből a PolyBump eljárással jelentősen lefaragnak (példának okáért 250.000-ből csináltak 1500-at), és a self-shadowing (a test kiálló részei magára a testre is árnyékot vetnek) finomítás után gyakorlatilag az eredeti ultra high, és a keletkezett low modellek között nincs látható különbség. Renderelési időben, erőforrás-felhasználásban viszont óriási a megtakarítás. A szükséges plugin a fejlesztők oldalán megtalálható, ki lehet próbálni 3ds max és Maya alatt. A SoF-hoz mérten ezeket a polírozott testeket kevesebb „lecsó” fröcsögésével fogjuk leküzdeni, noha a találatok helyét és a jelzés szintű vérzést kellően érzékeltetik. A becsapódó golyó szögétől függően tekerednek el a testek, majd zuhannak a földre; ha a dombtetőn álló harcos jobb lábát, teszem azt, kicsontozzuk, akkor dob egy hátast, aztán szépen legurul az oldalon, és ott marad.

A főhős, és a jó munkás emberek... Gyilok kartárs, mint a megformált özvegycsináló pozitív jellem békésen sétálgat az erdőben, széles mellét gránátkoszorú övezi, hónalja a többnapos vízelvonástól és a Magnum bőrtokjától szaglik. A felszínes szemlélő csupán a rakétaláncsert látná a hátán, és a Jackhammer sörétest a kezében, de mi



tudjuk jól, hogy a zord külső érző szívet takar. Ékes bizonyítékául mindjárt ott van az erdei tisztáson egykedvűen szalonnázgató zsoldosok hada. Hősünk látja, hogy a szalonna zsírtartalma koleszterinproblémákhoz vezet, így az üdvözlésre emelt kézből egyúttal figyelmeztető repeszgránát röppen a tábortűzbe. A harcosok át(v)érzik a helyzet súlyát, a legbátrabb mindjárt a terepjáróhoz rohan, s hogy mentse az értékes szalonnakészletet, elporoz a lemenő nap irányába. Ketten bekekszelve a „fekszik és retteg" parancs tökéletes végrehajtásán fáradoznak. A maradék három – a legaljasabb szalonnazabálók – a tisztás széléről szórványos lövöldözéssel megnyitják az üdvözlőcsatornát. Ennek a történetnek számos variációja lehetséges. A nem forgatókönyvezett AI reagálása ugyanis széles skálán mozog. A gépi fejszerkezetekbe táplált kód ismeri a tereptárgyak jelentőségét, ha például a pályaszerkesztővel sziklát dobnak a környezetbe, fát ültetnek az orra elé, pontosan tudja, hogy a testi épség és a fedezékek között szoros kapcsolat van, és előbbi megőrzésének érdekében eme akadályok mögé elrejtheti törékeny szervezetét.

CRYTEK

Ideje közelebbről megismerkedni az alkotógárdával. Elég frissnek mondható a felhozatal, hiszen alig 1999-ben léptek a kódok rögös ösvényére, és az eredeti ideájuk szerint egy Net-bázisú csapatként kezdték nyújtózatni csápjaikat. Ezek után gondolom, nem meglepő, hogy a coburgi (Németország) irodában dolgozó 45 ember 16 különböző országból ugrott össze. Cevat, Avni és Faruk Yerli volt az „alapmancsaft" megteremtője, és a családi vállalkozásból felnövő ígéretes stúdió végül is Los Angelesben az E3-on, mondhatni véletlenül tenyerelt bele a tutiba. A Crytek belső terekre írt engine-je és az X-Isle demo felkeltette az nVidia szakembereinek figyelmét, így az NV16-os chipsetre épülő új kártyáikhoz rendeltek egy techdemót. Innen már vélhetően sima út vezet a sikerhez, a Ubi Soft személyében megtalálták a tökéletes kiadót, s ha a CryEngine megfelelően bizonyít, gyanítom, komoly sorbaállás lesz a liszencért.

Ismerős szellők... A Half-Life kommadósai etalonként vannak elkönyvelve taktikai síkon, nem a legyőzhetetlenség mítosza lengi be a Valve kódkatonáit, csupán a szemre is tetszetős összehangolt mozgás és a hollywoodi stúdiókat idéző hangulat. A Far Cry hasonló elvek felé mutat, lesz részünk helikopterről leereszkedő nehézfiúkban, viszkető ujjakkal nézhetünk a tüzérségi csapást sürgető rádiósra, de a legfontosabb, hogy ellentétben minden eddigi prekoncepcióval nem mi vadászunk az ellenségre, hanem ők ránk!

A pályákon járművek segítik a mozgást, egyelőre könnyű terepjárók vannak célba véve, de ki tudja, hova fejlődik a garázs?! Az alkalmazott arzenál, mivel az elég közeli jövőt kísértjük, a szokásos pisztoly, sörétes flinta, mesterlövészpuska, géppisztoly, rakétavető és egyéb testi-lelki torzulásokat előrevetítő szerkezetekben materializálódik. Az MP5, M16, és gyanítom, az OICW lesz a fő ütőkártyánk a szigeten, sőt, aljasul, a'la Splinter Cell, füstgránátok mögül infrára kapcsolva is mutathatunk pár trükköt.

Sztori. A képernyő közepére helyezett puskacsövekhez írt történetek többnyire nem a világirodalmat gazdagítják, ha megnézzük bármelyik egekig magasztalt FPS eszenciáját, valahogy mindig ugyanoda lyukadunk ki: egyedül vagy, kapd el a többiek grabancát. A Far Cry, ha nem is beval-

lottan, de a Dr. Moreau szigete című John Frankenheimer filmet veszi górcső alá. A főgonosz, a nagy génkotyvasztó hírében álló dr. Krieger titkos kísérleteket végez egy csendes-óceáni kis szigeten, valahol Mikronéziában. Egyszer végre szeretném látni, hogy az emberi kíváncsiság megtestesítője, jelen esetben mentőakciónk tárgya egy 50-es, enyhén molett, esztétikailag alulfejlett (ez politikailag így korrekt ;-)) szemüveges újságírónőben realizálódna, de nem, nyugi, felesleges aggódni, míg a világ világ, addig fiatal szőkeségek hamvas teste kerülhet csak veszélybe.

Jack Carver, aki felesküdött, hogy ez a női konfiguráció nem kerül idegen kezekbe, kínosan feszeng a sziget homokos partján. A lány eltűnt, a hajó elsüllyedt, zsoldosok, a sziget őrző-védői ütöttek lyukat az oldalán (nem a lányén, a hajóén ;-)) – eddig minden tiszta, tehát az elkövetkező feladatok rendje: felderítés, mentés, dorgálás.

Bár napvilágot látott, de erősen gyanús információmorzsák szerint Jack nem az egyetlen kontrolálható karakter, előferdülhet, hogy Valerie Locklin megmentése után esetlegesen a szépséges zsurnalisztát is zaklathatjuk, vagy mint számítógép vezérelte vizuális ajzószer, társunk lesz a további kalandozásban.

Mást, egyebet nem tudok elmondani. Hacsak azt nem, hogy multiplayer vonzattal számolnunk kell, a nagy nyitott terek, a csábító Humvee-k, nem utolsó sorban az őserdő sűrűségű, buja vegetáció – mondhatni – Dítmacskák, és Zászlólopók után sikoltozik. Mindez egy alapos mélységű turkálásokat beígérő pályaszerkesztő csábításával megfejelve kerül piacra, valamikor a Télapó és a fenyőfák mészárlása környékére előrevetített dátumban.

Tika

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo [video]

UFO: AFTERMATH INTERJÚ

UFO. Már a cím említésére is borzongás fut végig a régi veterán játékosok gerince táján. Vagy tíz éve az abszolút etalon stratégiai játék, ami – miután a fejlesztő Mythicet és a kiadó MicroProse-t is elnyelték a játéktörténelem hullámai – parlagon hever egy ideje: csak nem ehhez írnak folytatást derék cseh felebarátaink?! Megkerestük a fejlesztőket, és rákérdeztünk: mint az alábbiakban kiderül, a címazonosság és az előzetes képek során érzett déja vu nem véletlen...

– Először talán mondj néhány szót magadról, és a csapatotokról...

– Jiri Rydl vagyok, az ALTAR Interactive PR-felelőse. A csapatunk bemutatkozó játéka ‘97-ben a Fish Fillets volt, egy logikai játék két hal-ügynök kalandjairól egy lezuhant UFO-val kapcsolatban. Ezt egyébként tavaly decemberben szabadon letölthetővé és terjeszthetővé tettük. A második játékunk a 2001-es Original War volt, háborús RPG-stratégia keverék a történelem hajnalán. Aki többre is kíváncsi velünk kapcsolatban, azoknak ajánlom a http://www.altarinteractive.com weboldalt.

– Az Aftermath „hivatalos” folytatása az X-COM sorozatnak, vagy az UFO cím csak tisztelgés a nagy elõd előtt?

– Ha mindenképpen be akarjuk sorolni valahogy, akkor mindenképpen az utóbbi. Az UFO: Aftermathban is az idegenek inváziója és az emberiség védekező harca a téma, de ez teljes mértékben a mi játékunk, semmi több kapcsolat nincs régebben kiadott játékokkal.

– Miben mutatkozik meg leginkább a különbség a régi X-COM részek és az Aftermath között?

– Elsősorban abban, hogy az UFO: Aftermath nem egy újabb X-COM epizód... Tudjuk, hogy nagyon sok rajongó szeretné, ha folytatás készülne az X-COM-hoz, de ha ezt a mi játékunktól várják, a cseh közmondással élve rossz sírnál sírnak, a jogtulajdonos Infogrames-nél kellene kopogtatniuk. Szögezzük le újra: az UFO: Aftermath nem X-COM folytatás, bár sok inspirációt merít a sorozatból, de más játékokból is, például az Incubation-ből vagy akár a Fallout Tacticsból.

– Mik a játék olyan elemei, amik még a nem stratégiarajongókat is oda fogja szögezni a monitor elé?

– A stratégiai játékokkal kapcsolatban sok népszerű tévhit él az emberekben: bonyolultak, nehéz őket megérteni, átlátni, nehéz velük játszani, ezen kívül csúnyák és unalmasak. Na, ezek közül egy sem igaz a mi játékunkra! Az volt a célunk, hogy minden érdekes stratégiai játékelemet összesűrítsünk egy olyan esszenciába, ami élvezhető minden játékos számára. Ezt tükrözi például a harcrendszerünk, ami egyesíti magában a real-time és a körökre osztott harc előnyeit: pörgős, mégis átlátható. Nagy figyelmet szentelünk a grafikai kivitelezésnek is, bár az igazi hardcore stratégák szemében ez nem sokat ér, de ma már egyszerűen muszáj. Ez annál is nehezebb volt, mert nálunk a küldetések véletlengeneráltak, nem lehet előre elkészíteni 10-20-30 pályát, és azokkal dolgozni, hanem egy olyan rendszert kellett alkotnunk, ami a küldetés helyszínének földrajzi adataiból építi fel a pályát. Ha például egy Közép-Ázsiában lezuhant ufót követsz, égbe törő hegyek között fogsz harcolni, de ha Nyugat-Európában támadnak a földönkívüliek, modern nagyvárosi utcákon megy a küzdelem. Ez egy újabb fontos ponthoz vezet: a választás szabadságához. Az ostromlott emberiség maradékának vezetője vagy, és a te felelősséged a Föld megmentése – rajtad áll, hogyan teszed ezt. A te stratégiai döntésed például, hogy megvárod a kutatóid munkájának eredményét, és közben tűröd az idegenek randalírozását, vagy anélkül bocsátkozol velük harcba, hogy ismernéd a gyengéiket, és ezzel veszélyezteted az embereid életét. Te választod ki, melyik katonáidat melyik küldetésbe küldöd, hol és mennyi bázist építesz, azokon mit kutatsz, mit termelsz...

– Milyen grafikus motort használtok?

– Saját fejlesztés, a legbüszkébbek arra a rendszerre vagyunk, ami generálja és felépíti a pályákat. A motor 3D-s, lehet zoomolni, forgatni a kamerát, kezel éjjeli és nappali pályákat, dinamikus fényhatásokat, és a terep is deformálható.

– Mi a játék kerettörténete?

– A nagyon közeli jövőben hatalmas idegen űrhajó érkezik a Földre. Nincs olyan szerencsénk, hogy a földönkívüliek barátságosak legyenek: spórafelhőket eregetnek az atmoszférába, amik elsötétítik az eget. Így köszönt be az Alkonyat kora. A földi kormányok a gyors cselekvés helyett egymással civakodnak, kitör a káosz, aminek gyorsan véget vet a spórák további szaporodása: megmérgezik a levegőt, a vizet, és elpusztítják szinte a teljes emberiséget. Amikor azonban a spóratámadás véget ér, és az idegenek leszállnak birtokba venni a bolygót, előbújik a földalatti bunkerek mélyéről a maroknyi túlélő. Ezen a ponton jön be a játékos a

képbe: az emberek vezetőjének szerepében össze kell gyűjteni a túlélőket, megszervezni az ellenállást, kipuhatolni az ufók sebezhető pontjait, és végül bosszút állni.

– Milyen technológiákat tudunk majd kifejleszteni?

– Összesen 80 új technológiát lehet majd kikutatni, ezek között vannak fegyverek, páncélok, pszi-képességek, illetve információk az idegen fajokról, és az ún. transagentekről (a spóra-támadás hatására mutálódott emberekből létrejött új faj). Ahhoz, hogy valamit kikutathassunk, mindenképpen valami alap-információt kell szereznünk róla. Bizonyos esetekben elég, ha egy fegyvert csak látunk működés közben (és túléljük...), máskor zsákmányolnunk kell egy működő darabot, vagy akár foglyul ejteni egy földönkívülit.

– Említetted a harcrendszert, ami nem is real-time, és nem is körökre osztott. Hát akkor milyen?

– Leginkább a Baldur's Gate pause-zal megállítható rendszerére emlékeztet... A parancsokat mindig pause alatt adod ki, tehát van időd átgondolni a döntéseidet. Ha kiadtad az összes parancsodat, elindíthatod az akciót – aztán bármikor újra megállíthatod, ha úgy gondolod. Most jön a lényeg: ha valami fontos vagy váratlan történik (meglátsz egy idegent, rád lőnek, valamelyik embered végrehajtotta a parancsát), a játék automatikusan pause-ba kapcsol, így biztos nem maradsz le semmiről, és meg tudod tervezni minden akciódat. A harc, a lövöldözés viszont egyszerre történik, így megvan a körökre osztott rendszerek átláthatósága és a valósidejűség realizmusa is.

– Az előzetes képeken láthattunk járműveket, esetleg lehet majd vezetni is őket?

– Nem, a járművek (amik egyébként is leginkább roncs formájában vannak jelen a pályákon) csak fedezékként használhatók, illetve felrobbanthatóak, de beszállni nem lehet.

– A multiplayer részről mit tudsz mondani? Játszhatunk esetleg az idegenekkel is?

– Nem lesz multi, az UFO: Aftermath kizárólag az egyjátékos üzemmódra koncentrál. Ebből kifolyólag nem játszhatsz majd az idegenek oldalán sem.

– Visszatérnek-e a régi X-COM részek földönkívülijei, a jó öreg sectoidok és társaik, illetve milyen új szörnyekkel kell majd szembenéznünk?

– Biztos vagyok benne, hogy mindenki meg fog hökkenni az UFO: Aftermath szörny-felhozatalának változatosságán és ötletességén. Sosem látott, agresszív és rendkívül okos szörnyek várnak a játékban, csak várjátok ki!

– Hányan dolgoztok a játékon, és hogyan áll most a project?

– Jelenleg kb. 30 ember dolgozik a játékon, a fejlesztés egyébként másfél éve zajlik. A megjelenést az idei év harmadik negyedére tervezzük, most kb. 75 százalékban van kész a program.

– Mi volt a legnehezebb része a fejlesztésnek?

– A játékfejlesztésnek minden pillanata elég kemény egy független fejlesztőcsapatnak... De azt hiszem, a legnehezebb a múlt év második fele volt, amikor kiadó nélkül álltunk hónapokig, és egyik napról a másikra éltünk. Aztán végül sikerült leszerződni a Cenega Publishinggel, és azóta ezen a téren nincs gond, ők nagyon tudják, mi kell a játékosoknak.

– Gondolkodtok-e esetleg a divatnak megfelelően konzolos vagy online verzió elkészítésében?

– Az UFO: Aftermath esetében, lévén elég PC-specifikus játékstílusról van szó, kizárólag a számítógépes verzióra koncentrálunk. De ha úgy általában kérdezted a jövőre nézve... persze, rengeteg ötletünk van, konzol, online, és más irányokban is – de erről korai lenne még beszélni.

– Van még valami, amit szeretnél elmondani a magyar játékosoknak?

– Mindig nagyon jó új hangokat hallani és beszélgetni a játékosokkal, ezért minden érdeklőt szeretettel meghívok a játék hivatalos oldalának fórumára (http://www.ufo-aftermath.com), ahol személyesen is beszélgethetnek velünk.

REBELS: PRISON ESCAPE

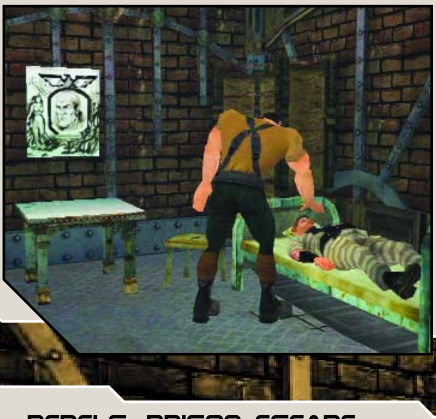
Fejlesztő: Philos Laboratories **Kiadó:** LSP / Ecobit Multimédia Kft. **Web:** www.philoslabs.com

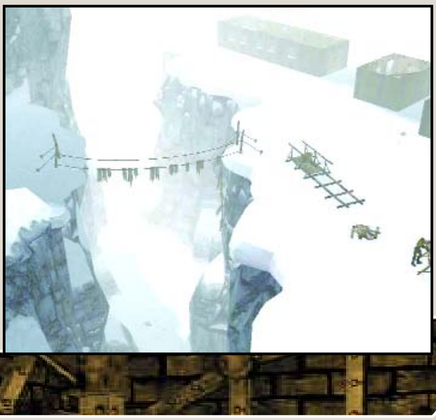
Habár a Pyro Studiosnak köszönhetően már vagy öt éve a köztudatba robbant a Commandos, a konkurens kódfaragók csak elvétve próbálták valami hasonlóval megfogni a taktikai játékokra fogékony népet. Persze mindig akadnak olyan elvetemült fejlesztő-gazemberek, akik nem átallnak szembeszállni az észérvek diktálta trenddel holmi vadnyugati párbajok (Desperados) vagy fézercsattogástól hangos görcsoldók formájában (Star Trek: Away Team). Ilyen lázongó egyedek közé tartoznak hazánk büszkeségei, a Philos Laboratories tagjai is, akiknek három év izzadságszagtól nem mentes munkája végre meghozta gyümölcsét: először Alcatrazként emlegettük, néhány hónap múlva mint Escape from Alcatraz tűnt fel a mezőnyben, hogy aztán lázadásra adván a fejét Rebels: Prison Escape-ként tegyen pontot egy lopakodós, csapatmozgásra építő, Verne Gyula világával hasonult stratégia végére.

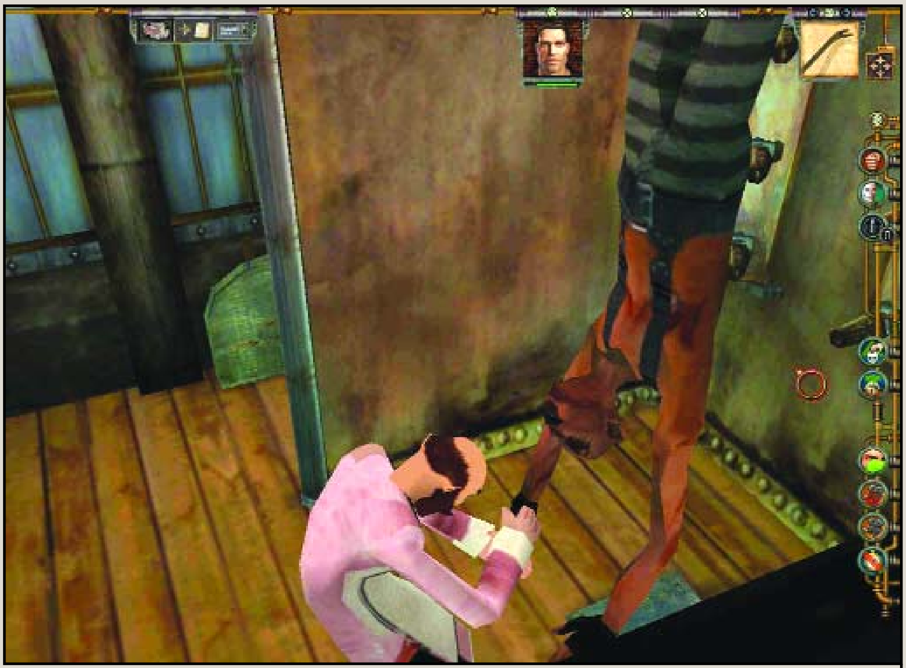
A diktátor „kegyeltjei". A Philosnál a fiúk-lányok nem túl optimisták, hiszen a bevezető képsorokban egy szerencsétlen ország fogadott, amelynek államformája egy ügyes kezű, hatalomkéhes és vezetői ambíciókkal erősen megáldott karrieristának köszönhetően szép csendben diktatúrává érett. A rezsim feje Friedrich, aki miután megunja a parlamentben kéretlenül felszólaló interpellálókat, a csapodár politikai nézeteket vallókat bebörtönzi, hogy az önkényurak látszólagos nyugalmával uralhassa birodalmának minden kis szegletét. Ilyen sorsra jut hamarosan egy magát A.R.M.-nak (Alliance of Rebels Movements) nevező kis ellenállási mozgalom is, amelynek tagjai egy végzetes estén számos sikeres bevetést követően éppen a Védelmi Minisztérium elleni terven görcsölnek. Mint később kiderül, a diktátor az akciócsoportot nem feltétlenül satnya kis terrorpróbálkozásai miatt kapcsolta le, egy bizonyos Alcatraz nevű titkos projekt is nagyban hozzájárult elfogatásukhoz. Márpedig bármi is legyen az, Friedrichet ismerve mindenképpen meg kell akadályozni, különben maga az élet válik mindenki börtönévé...

Ugyanaz, kicsit másképp. Hogy mi is Alcatraz? Egy név, mely hallatán önkéntelenül is megborzongunk, miközben a bensőkből kitörő mélységes rettegés hatására tiszta gondolataink énünk sötét oldalára tévelyednek. Egy hely, amely ezernyi titkot és olyan rég elfeledett történeteket rejt magában, amelyeket már senki emberfia nem tudhat meg – és talán jobb is, ha senkinek sem jut a fülébe egy a sok borzalmas esemény közül. Mindazonáltal egy szimbólumot is takar, a büntetés és a bűnhődés elkerülhetetlen szimbólumát, hiszen az Alcatraz három évtizednyi fennállása alatt 39 ember kísérelte meg a szökést, s közülük is csak háromnak sikerült a börtönből való szabadulás (a szigetről viszont már nem tudtak megszökni).

A hatalmas csúsztatás az iménti gondolatmenetben tulajdonképpen az, hogy a Rebels egyszer sem







Na, megveszed az új PC Gurut?!

...ők nem vették meg...

tárja a szemünk elé a neves börtönsziget virtuális megfelelőjét (itt az Alcatraz valami egészen más, és abszurd módon ugyanaz!), mégis, szellemiségében szinte tökéletesen megfelel az ilyesfajta beteg képzetnek. A reménytelenség nyomasztó terhe minduntalan ott felesel a szabadság utáni vággyal, s e kettősség árnya alatt észrevétlenül bizarr képek sziluettjei rajzolódnak ki megtörni készülő lelkünk képzeletbeli falára. E bensőnkben mindvégig tomboló párharc az egész játékot végigkíséri, a feszültség különösen a vége felé éri el a kritikus szintet: a küldetések ekkor már-már frusztrálóan összetettek, az ember legszívesebben a csudába kívánná az egészet, de érzi, a befejezés nincs messze, márpedig azt mindenképpen látnia kell (és nem azért, mert már oly sokat „szenvedett" vele).

Őrszemle. Voltaképp pont ez az a momentum, amely láttán szinte ördögi vigyor ült ki az arcomra, a Rebels ugyanis – mily meglepő egy mai játéktól – nehéz. A fejlesztők nem voltak szívbajosak a pályák megalkotásakor, a tutorial után egyből a mélyvízbe dobják a könnyed C&C: Generals-túrához szokott játékost (bár az eleje az utolsó pályákhoz viszonyítva csupán egy pancsolnivaló kacsaúsztató), aki csak jó adag kapálózás után képes uralni a háborgó vizet.

Már a kezdés látszólagos puritánsága is ezt sugallja, virtuális létünk mindössze egy személlyel, Blake-kel veszi kezdetét. Hősünk a fentebb említett ellenállói tevékenységből kifolyólag éppen a helyi börtönben senyved, ám ne higgyük, hogy teljes mértékben magára van utalva. A sitten ugyanis nagyban megy a seftelés, és kellő ügyességgel – valamint pár hanyagul eleresztett quicksave-vel – könnyedén kijátszhatjuk az őröket. Persze nem mindegyik gengsztercsősz eszi meg furfangos manővereinket, kiváltképp, mert a háromfajta őr másképpen reagál, ha a látóterébe kerülünk (ez egyébként Commandos-szerű periférikus látásmóddal van megoldva). Az egyszerű őrszem például egész álló nap csak fásultan szobrozik egymagában, a nagy semmittevés közepette időnként ide-oda tekintget, és csupán lebukásunkkor kurjongat a nagyvilágba, hátha meghallja néhány közelben lévő járőr vagy keménykötésű kommandós (nyugodjunk meg, utóbbi mindenképpen meghallja). Beteges kötelességtudata mellett bosszantó tulajdonsága még, hogy meglehetősen túlélő típus, puszta kézzel legfeljebb leütni lehet, megölni sem-

MINIINTERJÚ SZABÓ 'JANUS' JÁNOS PRODUCERREL

– Miért változtattátok meg a játék címét pár hónappal a megjelenés előtt?

– Az új kiadónk kérte a dolgot, szerették volna ezzel is elkerülni az esetleges problémákat a régi kiadóval. Emellett úgy gondolták, hogy ez a cím jobban is illik a játékhoz, „testhezállóbb".

– Mennyi munka fekszik a játékban, mennyi ember dolgozott rajta?

– Durván három évig átlagosan 30-35 fejlesztő dolgozott a projectben... kb. 1200 ember-hónap. A credits-listában mindenki szerepel, aki valaha dolgozott a játékon, és a munkája nem esett a többszöri újratervezés-újraírások áldozatául. Ez olyan 80-85 név, leszámítva a kiadó embereit. Összesen kb. 100-150 ember dolgozhatott a Rebelsen az elmúlt három évben.

– Mi az, amiben szerinted a Rebels kiemelkedik a konkurens játékok közül?

– Ez egy elég szubjektív dolog... Ízlések és pofonok különböznek, de én a magam részéről még nem láttam ilyen szép 3D-s játékot.

– Ha újrakezdhetnéd az egész projektet, mit csinálnál másképp?

– Az biztos, hogy kisebbre tervezném a játékot. Túlságosan nagy fába vágtuk a fejszénket, és a végén persze kisebb lett a végleges verzió, mint amit eredetileg gondoltunk – csak hát ez rengeteg felesleges és kidobott munkával járt.

– Mi volt a legnehezebb a játék fejlesztésében?

– Technológiai oldalról nézve mindenképpen az, hogy a nulláról kellett felépítenünk az egész rendszert, 3D engine-t és egyebeket. Az emberi oldalról nézve pedig... az emberek nincsenek hozzászokva, hogy három évig dolgozzanak valamin, sokaknál elfogyott útközben a türelem. Sokkal több türelem és erő kell egy ekkora projekthez, mint amennyivel mi nekivágtunk.

– Mit tartasz a Rebels-re esetleg veszélyes konkurenciának?

– A Commandos-t, illetve Commandos-típusú játékokat, amiből szerencsére nem sok jön ki mostanában, de egyébként is: ilyen stílusban 3D-s játékot még nem csinált senki, tehát az igazi konkurenseink még csak most készülnek.

– Miért nincsen multiplayer?

– Ez a játékstílus, a történet-központúság nem igazán illeszkedik a multiplayer játékélményhez. Eredetileg terveztünk kooperatív multiplayert, de annyi plusz befektetett energiát igényelt volna, ami már nem érte volna meg, nem adott volna annyi pluszt a játékhoz.

– Milyen eladási eredményeket vársz a játéktól?

– Ahogy az előzetes információkból, előrendelési adatokból kiderül, valószínűleg a Rebels lesz a valaha Magyarországon készült legsikeresebb PC-s játék... bőven 100,000 feletti eladást várunk.

– Mire vagy a legbüszkébb a játékban?

– A magam részéről – mivel az én munkámnak ehhez van a legtöbb köze – arra, hogy egyáltalán elkészült, hogy be tudtuk fejezni.

– Mik a további tervek a Philosnál?

– Rengeteg ötletünk van egy esetleges Rebels expansion packet vagy folytatást illetően, de emellett már tavaly elindult az új projektünk, a Paparazzi.

EASTER EGGEK

Két dolog van, amit egy játékkészítő mindig, minden körülmények között szívesen csinál: az egyik a credits-lista összeállítása, a másik az easter eggek, azaz rejtett marhaságok „elbújtatása" a játékban. Utóbbiakban a Rebels sem szűkölködik, lássunk néhány példát!

Az intro mozi elején, amikor a kamera ráközelít az ablakra, a képernyő jobb szélén, a falon fura alakú foltokat vehet észre a figyelmes játékos. Egy micisapka, hetyke körszakáll, összetéveszthetetlenül keresztbe álló szemek, egy ismerős arc... bizony, a falat kis hazánk legnagyobb netes celebritásának, Szalacsi Sándornak a portréja díszíti – vélhetőleg épp a vizbül veszi ki a zokszigént (teccikérteni?).

A mocsári pálya egyik mozijelenetében a helybeli sámán egy „varázspárbaj" során rettentő átokkal sújtja Jonah-t, a játékos egyik karakterét. Amikor a játék szövegeit felvették, derült ki, hogy a szövegíró nem talált ki semmilyen vudu varázsigét, és helyben kellett improvizálni. Némi tanakodás után végül a Besenyő család egyik szállóigévé vált beszólását sikerült kölcsönvenni – és valljuk be, egy nem magyar ajkú számára tényleg elég egzotikusan-félelmetesen hangzik az „átok", valahogy így: „SAVANYÚCUKOR!!!"

Az Arctic pályán szinte kiböki a játékos szemét egy szakadék, és a felette valaha átívelt, de mára leszakadt híd. Az átjutás (ami egyébként nem kötelező, anélkül is meg lehet oldani a pályát) kulcsa a Mátrixból ismert piros pirula (azért sem árulom el, hol lehet felszedni!), ami ha nálunk van, jön a mozi, Keanu Reeves mozgásának milliméterre pontos reprodukálásával, bullet time kamerával, meg minden – csak bírjuk rekeszizommal a röhögést.

Az utolsó pályán a sivatagban régészeti kutatás folyik, egy hatalmas szobrot ásnak ki a homok alól. Ha jobban megnézzük a szobrot, kiderül, hogy az a Philos „címerállatát", a céglogóban is szereplő majmot ábrázolja.

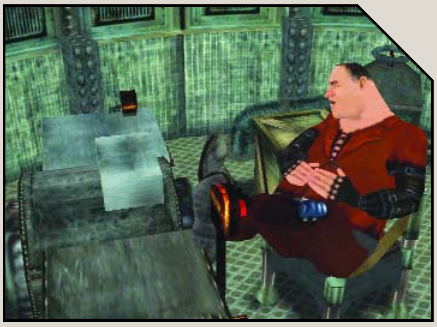
Ízelítőnek ennyi is elég, lesznek még ilyenek (és még ilyenebbek!) bőven, részegen tántorgó karakterek, csirkévé változó börtönőrök, és egyéb épületes marhaságok – sok szerencsét a megtalálásukhoz!

miképpen sem (golyót pazarolni rá meg felelőtlenség), így csak átmenetileg szabadulunk meg a folyamatosan fürkésző tekintetétől. Kicsit macerásabb ellenfél a járőr: meghatározott útvonalakon grasszál fel s alá, gyanús elemek észlelésekor pedig azonnal vad „vágtába" kezd. Lényegében pont ez a gyengéje, elvégre nagy könnyelműségre vall, hogy ekkor nem hív erősítést, s ha mondjuk Blake-kel eljátsszuk előtte a nagy halált (még mielőtt a látóterébe kerülnénk természetesen), egy mutatós nyaktöréssel köszönhetjük meg érdeklődését. Na ez az, amit nem vesznek be a rutinos kommandósok: halott vagy nem halott, néhány sorozat formájában azonnal kivetik azt, amit idegen testnek vélnek... Undorító népség még az úton-útfélen feltűnő informátor, aki hol szakácsként, hol doktorként, sőt, olykor rabtársként (!) – és még ezernyi más bőrben – tűnik fel a küldetések során. Külsőre természetesen nem különbözik a készséges „Hagyjál már, nincs időm!" NPC-ktől, egyedül viselkedésben tér el, tekintve, hogy közeledtünkkor az őrszemhez hasonlatosan nagyra nyitja rút pofáját.

A csipet csapat. A fenti visszataszító egyedek kijátszására természetesen több lehetőségünk is van, amit az alkotók főként a további négy játszható karakter szerepeltetésével értek el.

Jeffrey az ezermester a csapatban, hatalmas érzéke van a technikai dolgokhoz, maga a Műszaki Teremtő. Segítségével a Blake pajszerével fel nem törhető ajtókat tudjuk megadásra késztetni, mi több, ha a pályán elszórt felszerelését felkutatjuk, helyben összeüt egy-két csinos medvecsapdát is. Vészhelyzetben fegyvert is fog, ha kell, ámbátor ezt érdemesebb inkább Blake-re hagyni, mivel az esetleges menekülés esetén meglehetősen kényelmesen hordja tova súlyos pocakját.

Alexandro a megtévesztés és az elterelés mestere, különleges képességeivel bármikor képes bepalizni az őröket. A pályákon hanyagul elszórt munkás-, illetve kutató-gúnyák felvételével szabad bejárása van oda is, ahová egyébként komplikált lenne a bejutás, és ha mégis nehézségekbe ütközne, villanógránátokat dobálva, illetve állathangokat imitálva tereli el magáról a figyelmet (pontosabban fogalmazva a távolba (!) hasbeszél). Megnyerő személyiségének köszönhetően az informátorokkal is jóban van – persze csak míg kellő kenőpénz áll rendelkezésére. Ellenben a közelharcot ne nagyon erőltessük vele, legfeljebb az öntudatlanul fekvő testek cipelését bízzuk rá piszkos munkaként. Megjegyzendő továbbá, hogy a fejlesztők Alexandro szövegeit bevallottan rosszabb napjaikon írták,



WERKFILM

Néha egy játék fejlesztésének története kalandosabb, mint maga a játék sztorija. Amint azt mindjárt látni fogjátok, a Rebels készítésének évei akár egy X ezer részes tévés szappanopera alapanyagául is szolgálhatnának – ami a „kiszavazott játékosok” számát illeti, magasan verné az összes valóságshow-t...

1999 tél: A végéhez közeledik a Philos első játékának, a Theocracynak a fejlesztése. Következő projektként felmerül az Alcatraz ötlete – ekkor még mint 2D-s, „börtön-manager” játék.
2000 tavasz: Létrejön a szerződés a német CDV-vel, a megjelenés tervezett dátuma 2001. június. A koncepció megváltozik: az Alcatraz 3D-s, börtönből szökésre alapuló játék lesz.
2000 nyár: Elkészül a teljes, kidolgozott játékdesign. Az eredetileg tervezett kilenc pályát hétre csökkentik. A félkész 3D engine programozói kilépnek, a nulláról kell újrakezdeni a motor fejlesztését. A BSA hotline-ra érkezett névtelen bejelentés alapján rendőrök szállnak ki a Philoshoz, illegálisan másolt programokat találnak, lefoglalnak 22 gépet.
2000 ősz: Az ABN Amro Capital egymillió dollárt fektet be a Philosba. A cég új irodaházba költözik, és 35 millió forint értékben vásárol szoftvereket. A grafikusok Maya-alapú technológiára váltanak, a teljes szekció két hónapot tanfolyamon tölt.
2000 tél: megérkezik a Philoshoz Kelet-Európa egyetlen optikai motion capture berendezése. A játékon dolgozókat egy hónapra átmenetileg a Philos egy másik projektjére csoportosítják át. Egyértelművé válik, hogy a játék csúszni fog, az új megjelenési dátum 2001 karácsony. A játék vezető tervezője kilép a projektből.
2001 tavasz: A programozók bejelentik, hogy az eredeti játékkoncepciót („élő” börtönkörnyezettel, napirenddel) nem tudják időre elkészíteni. A játék teljes áttervezésre kerül, az új játékmenet a Commandos irányába mozdul el, teljesen átírják a játék sztoriját is. Kilép a játék vezető kódere. Elindul a Philos másik projektje, az Imperium Galactica 3.
2001 nyár: a Maya exporter és a karakteranimációs rendszer teljesen használhatatlannak bizonyul, újra kell írni az alapoktól. A cég minden erőforrását az Alcatrazra összpontosítja, több mint 60 ember dolgozik a játékon.
2001 ősz: A megjelenés tovább csúszik 2002 második negyedévére – cserébe viszont a cég bevállalja, hogy karácsonyra elkészül az IG3. A csapat nagy részét át is rakják az IG3-ra. A kiadó nagyszabású sajtópartit rendez az Alcatraz játék beharangozására. Ismét új vezető designer kerül a projekt élére.
2001 tél: Az IG3 nem készül el, ellenben egyre inkább elmérgesedik a viszony a Philos és az IG3 csapat vezetője között. Elkészül az új karakteranimációs rendszer. A programozók teljesen újraírják az engine-t. Elkészül az AI első verziója.
2002 tavasz: Az IG3 csapat kilép a Philosból, és új céget alapítanak, ahová magukkal viszik a projectet is. A Philos fizetésképtelenné válik, az alkalmazottak nagy része otthagyja a céget.
2002 nyár: A harmadik vezető designer is felmond. Ismét áttervezik a játékot. Új kiadó, a francia LSP kezd érdeklődni a projekt iránt, a cégtulajdonosok bennük bízva saját zsebből finanszírozzák tovább a fejlesztést. Kilép a cégtől az ügyvezető, Vámosi Zsolt.
2002 ősz: Hosszas tárgyalások után az LSP átveszi a projektet a CDV-től, a játék új címet kap: Rebels – Prison Escape.
2002 tél: A játék eléri a béta fázist. Pont kerül a 2000-es BSA-ügy végére: Vámosit egy év letöltendő börtönbüntetésre ítéli a bíróság.
2003 tavasz: Elkészülnek a különféle nyelvi verziók, a játék három és fél év fejlesztés után végre arany CD-re kerül.

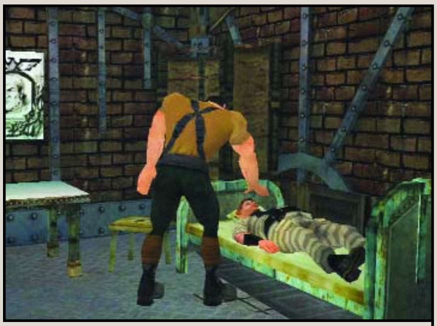
már-már olyan cinikus, mint Hancu, ami körülbelül a Havas Henrik-féle nagyképűséggel vethető össze.

Jonah-val a mocsárföldön találkozunk, foglalkozását tekintve helyi sámán, avagy nyugati bizalmatlansággal nézve kuruzsló, kegyetlen Gyurcsók-imitátor. Indián származását bizonyítja, hogy fúvócsövével akár távolról is képes elkábítani az ellent, munícióhiány esetén pedig hipnotizálással ejti ideiglenesen transzba áldozatát. A továbbjutáshoz időnként voodoo-varázslataira is szükség van, ezekhez értelemszerűen különféle mágikus tárgyakat kell felkutatnunk.

Alicia a klasszikus kommandóscsapatok mindenkori kelléke: a párductestű amazon (különösen miután átöltözött) a sunyi harcmodor híveként alattomosan a szerencsétlen mögé oson, s a Hitmanből kölcsönzött fojtóhúrjával hidegvérrel kivégzi. Könnyedén megteheti, hiszen az árnyékban állva majdhogynem lehetetlen észrevenni, s lábmunkája is Ben Johnsonéval vetekszik!

Megemlítendő még, hogy minden karakter képes termetesebb hordók, illetve szekrények nyújtotta rejtekben meghúzódni, valamint az Élet valutáit (gyk. alkoholt és a cigit) figyelemelterelésül a földön elszórni.

Átláthatóság a köbön. Nem idegen az ilyesfajta játékokban, hogy a továbbjutás érdekében gyakorta kénytelen az ember összehangolt manőverek elkövetésére. Ugyan egy pályán mindössze két – illetve az utolsó pályán három – karaktert kell irányítgatnunk egyszerre, valós időben mindez meglehetősen idegölő feladat. A Rebels kezeléséhez szerencsére nem kell klaviatúrazsonglőrnek lennünk, ugyanis a pause-ra tenyerelve (space) amolyan Haegemonia-szerűen bármikor megállíthatjuk az időt, hogy még akció közben újragondolhassuk stratégiánkat. Ajánlatos ehhez a térképet vizslatni (F11), mert meglepően használhatóan jelöli a fontosabb elemeket. Minderre tökéletesen rímel a quicksave intézménye, amelyből hál' Istennek hármat tárol a gép, így még



Wake up, Neo!

egy esetleges rossz mentéskor sincs semmi vész. Mivel a kamerarendszer a „forgatható, zoomolható, ehető, vihető” kategóriába tartozik, minden oldalról körbejárhatjuk a helyszínt, csak vigyázzunk, mert nagytotál esetén hajlamos beszaggatni a drága (bár való igaz, legfeljebb egyszer-kétszer tekint le az ember a magasból – spongyát rá). A Rebels a Warcraft 3-mal ellentétben erősebb zoomnál érzi jól magát, megelégedését erősebb és gyengébb gépen egyaránt játszható fps-sel jelzi (bizony, itt nem zsírfejűeknek való frame rate-et kell produkálni).

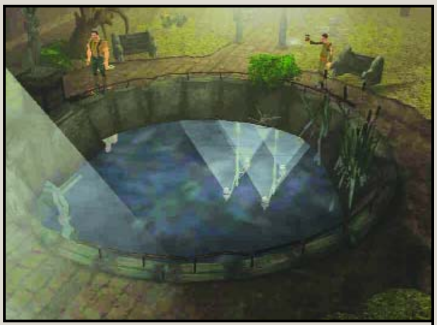
Optikai csalódás. Persze a grafika láttán ez alapból elvárható, hiszen nem a Command&Conquer Generals tankfesztiváljára hajaz

Rebels
Teljesítmény-teszt

Mérési körülmények:
A tesztet a Rebels első, Sparklington Prison című pályáján a beépített teljesítménymérővel végeztük el. A mérés során fellépő framerate különbségek a külső és a belső terek poligonszámának eltéréséből adódtak.

	Minimális grafikai részletesség	Maximális grafikai részletesség
Pentium 4 2000MHZ, 512MB RAM, GeForce Ti 4200	25-35 fps	20-35 fps
Athlon XP 1700MHZ, 512MB RAM, GeForce 2	12-25 fps	10-25 fps
Pentium 3 900MHZ, 512MB RAM, GeForce 2	10-20 fps	9-18 fps

**Mint láthatjátok, a grafikai részletesség (tükröződések, árnyékok és látótávolság) ki- és bekapcsolása nem okozott igazán nagy teljesítménykülönbséget, így mindenképpen érdemes maximumra állítani azokat.
A tesztekből az is kiderült, hogy bár az eredményül kapott 10-20 fps elrettentően kevésnek látszott, a Rebels lassú játékmenetének köszönhetően ez az alacsony framerate mégsem volt igazán zavaró.**



1024x768 maximális grafikai beállítással

1024x768 minimális grafikai beállítással

(jóllehet a műfaj is kicsit más), inkább egy olyan Commandos-féle testvériség, csak 3D-ben. A baj az, hogy az ember önkéntelenül is a Commandos 2 tűéles képi világához (vagy még inkább a harmadik rész nemrégiben kijött karcolataihoz) hasonlítja. Helytelenül. Elvégre a Pyro Studios remekében kimondottan 2D-s elemekből épülnek fel a festői tájképek, a grafikusok szó szerint megrajzolják a térelemeket, ellenben a Rebelsben a poligonos felépítés miatt minden apró kis pont, parányi él kiszámítása valós időben zajlik. Főként az első pályákon zavaró ez, ahol a belső terek dominálnak (túl komor, egysíkú minden, bár egy börtön milyen is lehetne...), a későbbiek folyamán viszont mintha jobban megerőltették volna magukat a fiúk, nyílt terepen) jól teleszórták a pályát a flóra megannyi képviselőjével (vagy addigra már hozzászokik a szemünk a Rebels sajátos stílusához).

Kisebb hibák, nehézségek. Kalandjaink hat – nagyságát tekintve unalmas turizmusba fulladó – pályán folynak (börtön, kórház, hófödte csúcsok, mocsárföld, tengeri bázis, sivatag), ráadásul jónéhányukat többféleképpen oldhatjuk meg! Az alternatívák rengetegében nekem mondjuk sikerült egy logikai bukfencre lelnem: a Dreadnaught's Foothold nevezetű pályán a barakként szolgáló barlangrendszer két bejárata közül elméletileg csak az egyikhez kéne, hogy hozzáférjünk, ám a pálya kialakításának tökéletlensége folytán minden további nélkül a távolabbit is megközelíthetjük (bejutni viszont már nem tudunk rajta a scriptelt események miatt). Az ilyesfajta következetlenségeket illett volna kiküszöbölni, még akkor is, ha nem mindegyik játékos oly bohó, hogy egyből a messzebb lévő kaput támadja meg a szinte előtte terpeszkedő helyett... Bezzeg az őrökre odafigyeltek rendesen a srácok, a második pálya eleje például kétségkívül egy szadista lélek terméke: alighogy megérkezünk, és kíváncsiságunktól hajtva a terep felmérésébe kezdenénk, csak úgy özönlenek be a terembe az őrök, elbújnivaló szűk helyet nem hagyva spionunknak (elejét veendő a tömeges agyérgörcsöknek megsúgom, van megoldás, csak gyorsan kell semlegesíteni az első betévedő ellent).

Görögtűz. Amint látszik, a Rebels: Prison Escape elnyerte a tetszésem, de még mielőtt nemzeti nagyságunk feltétel nélküli dicsőítésére vetemednék, összegezzük, miben is értelmezte másképpen a Commandos-féle játékmenetet. Amíg abban egy kész csapatot kaptunk teljes felszereléssel, addig itt pályánként csak egy-két karakterrel duhajkodhatunk, ám törvénykívüliek lévén eszközeinkről is minduntalan nekünk kell gondoskodnunk, így mindig van mivel szöszmötölnünk. A lehetőségekhez képest a grafika is tetszetős. Az őrök olyanok, mint a rossz szomszédok, mindent látnak, mindent hallanak, és hál' Istennek a szinkronszínészek csoportját sem lelkes amatőrök alkották: kellő mértékben átélik mondanivalójukat, a hol pergő, hol andalító zenei aláfestéssel párosulva pedig észrevétlenül befolyásolják aktuális hangulatunkat. Természetesen a Philos magyarul is tolmácsolni fogja a Rebelst, ha minden igaz, épp most egyezkednek a „hangfestő” színészekkel.
A designer-fejekben megfogalmazódott kiegészítő lemezről pedig már nem is merek szólni...

Puma

81%

grafika	18/25
zene/hang	13/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

PRO: KELLŐEN NEHÉZ, ISZONYATOSAN GONDOLKODTATÓ, KÖNNYEN KEZELHETŐ
KONTRA: GRAFIKÁT VEHETTÉK VOLNA „ÉLESEBBRE”, GYAKORLOTTABB JÁTÉKOSOKNAK RÖVIDNEK TŰNHET,

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII500, 256MB RAM, 1,5GB HDD, D3D

ARENA
Commandos 1-2 ....92%
Desperados 86%
Star Trek: Away Team 65%

Indiana Jones and the Emperor's Tomb

Fejlesztő: The Collective **Kiadó:** LucasArts **Web:** www.lucasarts.com/products/indiana

Annak idején, amikor az első Tomb Raider megjelent, Lara Croftot úgy lehetett legtömörebben jellemezni: „ő Indiana Jones – női kiadásban". Mára megfordult a helyzet, Lara elképesztő népszerűségre tett szert, fél tucat játékot, mozifilmeket, videoklipeket, divatmagazinok címlapját járta meg. Annak a generációnak, akik Indy mozis bemutatkozásakor nem is éltek, a legutóbbi film idején pedig még a csattogós felepkét tologatták a homokozóban, ma már a derék régész-kalandort kell így bemutatni: „ő Lara Croft – férfi kiadásban".

Ezen a tarthatatlan állapoton próbált meg a LucasArts változtatni négy éve az Indy and the Infernal Machine kiadásával, hogy finom legyek, felemás eredménnyel. Most pedig itt az újabb próbálkozás Indy megtépázott image-ének helyreállítására – lássuk, ezúttal milyen sikerrel!

A készítők biztosra mentek: Indy kalandjai a monitoron ugyanolyan dramaturgiával indulnak, mint a mozivásznon. Hősünk a tutorialban Ceylon dzsungeléből ment ki egy ősi ereklyét, aztán szokás szerint megjelennek a nácik – főcím! – és bár csak '35-ben járunk, a Frigyláda, a Végzet Temploma és a Szent Grál mind-mind a jövő zenéje még, hősünknek máris meg kell mentenie a világot. A történések ezúttal az első kínai császár sírboltjában elrejtett mágikus erejű gyöngy, a Fekete Sárkány körül forognak, ami a legenda szerint használóját a többi ember elméje fölötti korlátlan hatalommal ruházza fel. A fél világon átívelő szabadfogású kincskereső-versenyre a kalapos-ostoros nőcsábász mellett jelentkeznek a jó öreg fritzek, a japánok, a kínai maffia – az izgalom tehát garantált, ahogy a filmekből megszokott egzotikus helyszínek is: Prága, Isztambul, Hongkong a túra állomásai, mielőtt elérnénk a végső összecsapás helyszínére, a császár sírjához. És talán nem árulok el nagy titkot, ha elmondom, hogy a játék végére persze Indy is összejön bájos útitársnőjével, Mei Yinggel.

Az elveszett Tomb Raider fosztogatói. Ahogy a négy évvel ezelőtti Infernal Machine, az Emperor's Tomb is a külsőnézetes akció-kalandjátékok vonalát követi. Ám míg az elöd inkább kalandelemek terén domborított, az Emperor's Tomb – nem hazudtolván meg közös konzol-PC fejlesztés mivoltát – a platformjátékok irányába húz el. Sziklatömbök, indák, kötelek, láncok, épületromok közti ugrabugrálással töltjük majd időnk nagy részét, nem ritkán Indy ostorát is be kell vetnünk a továbbhaladás érdekében. Persze akadnak kalandelemek is, igazán kár, hogy az érzékenyebb részeknél, még mielőtt esélyünk lenne egy kis agymunkára, a játék kis ikon képében megsúgja, mi a továbbjutás kulcsát jelentő tárgy. Ennek ellenére

Rossz napod van kislány, tudhatnád, hogy mindig van nálam ostor

Ez volt a kedvenc forgatási napom

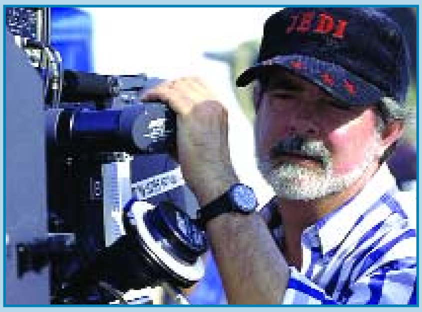
nem lesz sétagalopp a játék, néha komolyan kell agyalnunk, hogyan kerüljük ki az életünkre törő veszélyeket.

Ellenségeink a szokásos sablon-rosszfiúk soraiból kerülnek ki, de láthatóan más-más stílusban küzdenek, ráadásul minden szintet egy extra főellenség zár, akit mindig csak valami egyedi trükkel lehet legyűrni. Az AI – bár egy ilyen stílusú játékban nem áll rajta annyi, mint mondjuk egy taktikai FPS-ben – igen szépen alakít, a gonoszok tűzön-vízen át követnek, ha menekülünk, körülvesznek, hátba támadnak, igyekeznek távolságot tartani, ha lőfegyverük van, mi meg puszta kézzel rohamozunk (egyetlen bakit vettem észre: hajlamosak eltekinteni attól, hogy gránátot gurítottunk a lábuk elé, nem menekülnek). A kamerakezelés kicsit botladozik, még az egér érzékenységét maximumra tolva sem fordul elég gyorsan a kamera. A nézőpont egyébként is zavaróan közel van hősünkhöz, ezért a pályának egyszerre csak igen kis részét látjuk be – megszokható, bár eleinte az ember ösztönösen zoomolna kifelé, meg nyújtogatja a nyakát, hogy többet lásson.

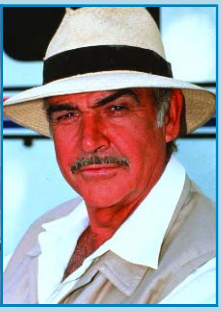
Mivel a játék során nem az ellenfelek vagy a fejtörők, hanem az ugrándozás állítja a játékost a legkeményebb kihívás elé, a nehézségi szintek lejjebb vétele sem segít sokat a kalandor életén (annál inkább egy jó gamepad beszerzése!). Homlokunk redőit tovább mélyíti a konzolról örökölt checkpointos mentési rendszer, nem lehet bárhol menteni, a pálya bizonyos részein automatikusan teszi meg ezt a program. Semmihez nem hasonlítható vérnyomás-túráztató élmény, amikor egy negyedórás platform-rész utolsó ugrását elvéti az ember, és a játék vigyorogva visszadobja az utolsó autosave-hez. A pályák egyébként eléggé (mondhatni reménytelenül) lineárisak, ez eléggé odatesz az újrajátszhatóságnak, a történet kisebb-nagyobb csavarjai ellenére elég kiszámítható, na de nem is a döbbenetes dramaturgiai fogásokért szeretjük az Indy-filmeket és játékokat.

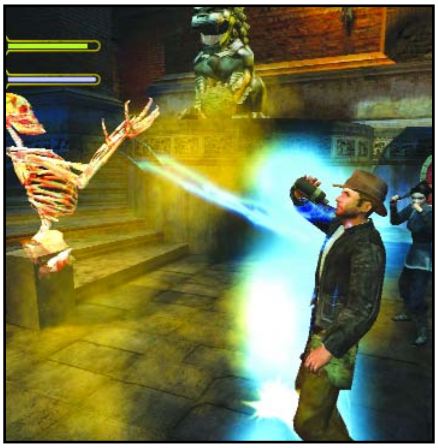
Csapásokat adunk, csapásokat kapunk. Az akció-kaland stílus hagyományával szöges ellentétben a játék messze legélvezetesebb része a harcrendszer. A filmekben Indy igencsak változatos módokon és eszközökkel küzd, gyakran a fair play szabályait is messzemenőkig figyelmen kívül hagyva – hát a derék fejlesztők ezt egy az egyben átültették a játékba. Ahogy a játék szlogenje – „a pisztolyodba csak hat golyó fér, de az öklöd sosem fogy ki a lőszerből” – is mutatja, a közelharc van a fókuszban, s ha az ököl már nem elég, hát

VISSZA A MOZIBA



A rajongók pontosan 13 évet vártak arra a pillanatra, ami végül a tavalyi Golden Globe díjkiosztó gálán jött el: Steven Spielberg és Harrison Ford hivatalosan is bejelentette, hogy elkészítik negyedik Indy-filmet. Az egyelőre cím nélküli mozit jövő áprilisban kezdik el forgatni, akkor ér rá ugyanis legközelebb az egész sztárcsapat: a rendező Spielberg, a producer George Lucas, Ford, az Indy apjának szerepében visszatérő Sean Connery, valamint a leginkább Gimliként ismerős John Rhys-Davies, mint Indy arab haverja, Sallah. Mivel Ford már hatvan éves, és kicsit problémás lenne őt visszasminkelni a régi Indyvé, a sztori a régi filmek után bő másfél évtizeddel, az ötvenes években fog játszódni. A forgatókönyvről egyébként természetesen még semmit nem lehet tudni, a pletykák szerint Lucas és Spielberg 11 (!) történetvázlat között válogat, amelyek között szerepel a zseniális kalandjáték, a Fate of Atlantis némileg átszabott sztorija is. A végleges forgatókönyv megírására a kétszeres Oscar-jelölt (A remény rabjai, Halálsoron) Frank Darabontot kérték fel, aki egyébként az Ifjú Indiana Jones kalandjai TV-sorozat írójaként már szerzett némi rutint a témában. Jellemző módon még egy centi sincs kész a filmből, de a premier dátumát már kitűzték: John Williams legendás főcím-dallama 2005. július elsején csendül fel újra a tengerentúli mozikban.





be lehet vonni a különféle berendezési tárgyakat is a bunyóba. Képzeljük el a következő jelenetet: Indy a hóna alá szorítja az egyik rosszfiú fejét, majd kétszer-háromszor ügyesen beleveri a falba, de közben a másik ripityára tör hősünk hátán egy széket. Feltápászkodunk, ügyesen félrelépünk a fejünk irányába repülő borosüveg felől, puskatussal betörjük a széklábbal továbbra is bőszen rohamozó fickó orrát, aztán felkapunk egy éppen a kezünk ügyében heverő lapátot, azzal megneveljük a borosüvegekkel dobálózó arcot, majd az újonnan megjelenő, karddal hadonászó haramiát utánozhatatlan Dr. Jones-i eleganciával lelőjük, mint egy kutyát – aztán megkeressük a harc hevében elhagyott kalapunkat, és indulhatunk is tovább. Hát kérem, ez egy abszolút hétköznapi akciójelenet volt a játékból, amit a létező legváltozatosabb koreográfiákban fogunk előadni usque minden második sarkon. Olyan egyedi trükköket is be tudunk mutatni, mint ostorral kicsapni az ellenfél kezéből a fegyvert, vagy egy sziklaszirt széléről nemes egyszerűséggel a mélybe hajítani a gaz ellent. Mindezt intelligens kombó-rendszer támogatja, bár én egészen jól boldogultam az elsődleges és másodlagos támadás, illetve védekezés gombjainak nem éppen intelligens, de annál vadabb nyomkodásával is. A vezérlés tehát nem valami bonyolult, de olyan élvezetes, hogy sokszor azon veszi magát észre az ember, hogy hiába van három-négy lőfegyvere, inkább vad harci rivallásokkal beveti magát a húsdarálóba…

Csak nézünk, mint a moziban. Minthogy a játék egy Xboxra készült, majd' egy éves engine-re épül, félő volt, hogy grafikailag nem nagyon igyekeznek majd a srácok a PC-s csúcskártyák teljesítményét kihasználni. Sajnos a pesszimistáknak lett igazuk, a PC-s változat szinte pixelre megegyezik a boxossal, s ezt a mi többhöz, részletgazdagabbhoz, mozgalmasabbhoz szokott szemünk bizony elég középszerűnek látja. Rendkívül feldobják viszont a borongós grafikai képet a karakteranimációk, főleg a közelharcoknál, Indy pontosan úgy osztja és kapja a pofonokat, ahogyan Rejtő-regényeket olvasva Fülig Jimmy vagy Tuskó Hopkins jelenik meg lelki szemeink előtt.

A zene és a hangok a LucasArts régről megszokott profi színvonalát hozzák: a muzsikát egy 65 tagú szimfonikus zenekarral vették fel, és tökéletes kalandfilm-atmoszférát teremt. Indy hangja szinte megkülönböztethetetlen Harrison Fordétól (a szinkronszínész David Esch már a Galactic Battlegrounds-ban beleszokhatott a szerepbe, ott Han Solo hangját adta). Audio téren szőrszálhasogatnivalót csak az ellenfelek meglehetősen szűk szókincsében és az akcentusok néha már nevetségesbe hajló túljátszásában talál az egyszeri kritikus.

Emeljük a kalapunk. Lehet, hogy az Enclave látványosabb, lehet, hogy az MGS Substance-ban több a taktika, lehet, hogy a Rebels csavarosabb fejtörőket kínál, Indy azonban sikerrel hozza a filmekből jól ismert elsöprő hangulatot – és ezzel semmi nem tud versenyre kelni. Egy centivel nem tolja ki a műfaj határait, „csak" szórakoztató akar lenni, és ez majdnem maradéktalanul sikerül is neki. Jó néhány idegesítő hibája és kissé kopottas grafikája ellenére mindenképpen érdemes belevágni. Indy jött, látott és győzött, a játék képében pedig itt az újabb bizonyíték: a LucasArts hosszú évekig tartó mélyrepülése véget ért. Most már csak az a kérdés, mit szól ehhez az egészhez Lara Croft, aki – ha minden jól megy – nyár elején szintén visszatér a képernyőkre!

INDY A MONITORON

Bár az első Indiana Jones-filmek megjelenése a nyolcvanas évek elején-közepén pontosan egybeesett a C64 hőskorával, furamód az első Indy-játékok csak a harmadik film premierjének környékén kezdtek szállingózni. Az első fecske '88-ban az Indy and the Revenge of the Ancients platform-akciójáték volt, amit még abban az évben követett a második film (A végzet temploma) feldolgozása, hasonló szellemben. '89, és az Utolsó kereszteslovag hozta a váltást, innentől ugyanis a film atyjaként is ismert George Lucas cége, a LucasArts vette kézbe a játékátiratok sorsát. A harmadik mozival együtt jelent meg a film sztoriját egy az egyben képernyőre átültető Last Crusade, mindjárt két változatban: kaland- és akciójátékként, majd '92-ben a legendás Fate of Atlantis, szintén két változatban. Érdekes próbálkozás volt még '96-ban az Indy Desktop Adventures című hátizé… fiatalabb korosztályt megcélzó kaland, aztán az utóbbi években, a kaland-műfaj kihalásával a Tomb Raider nevével fémjelzett third person akció irányába mozdult el a sorozat. Ebben a stílusban a '99-ben a vegyes fogadtatásra lelt Infernal Machine követte ki az utat az Emperor's Tomb felé. A további Lucas-tervek egyelőre nem ismeretesek, de én meg lennék lepve, ha a 2005-ös új filmig nem kapnánk legalább egy-két új játékot is…

Hancu

84%

grafika 20/25
zene/hang 14/15
játékélmény 34/40
kategórián belül 12/15
összhatás 4/5

CD MELLÉKLET

[csalás] [háttérkép] javítás demo

PRO: ÓRIÁSI HANGULAT, A KÖZELHARC NAGYON ÉLVEZETES, PROFI ZENE ÉS HANGOK

KONTRA: KICSIT SZEGÉNYES GRAFIKA, TÚL SOK AZ UGRÁLÓS RÉSZ AHHOZ KÉPEST, HOGY NINCS SAVE, AZ IRÁNYÍTÁS BILLENTYŰZETTEL IGEN NEHÉZKES

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 733 MHz, 128 MB RAM, GeForce 256

ARENA

Indy and the Infernal Machine.............. 73%
Tomb Raider 3 .... 86%
Tomb Raider Chronicles....................... 59%

KNIGHTS&MERCHANTS 2 ÉS SYBERIA MAGYARUL

SYBERIA

A Microids Mystről elhíresült konyhája a múlt évben sem hagyta sokáig korogni az éhes kalandjátékosok gyomrát, pompás lakoma keretében szolgálta fel Benoit Sokal szakács nevével fémjelzett életkölteményét, a Syberiát, mely sokakat hódított meg világszerte. A következő fogás, a Post Mortem már jobban megosztotta a véleményeket, van, akinek megfeküdte a gyomrát, van, akinek fél fogára sem volt elég. Épp itt lenne az ideje harapni valami újat, de a Syberia 2 kóstolójára még októberig várni kell. Mégis jó hírünk van hazai tájakon, ugyanis fogták a Syberia alapot és magyaros fűszerrel hintették azt.

A Syberia a múlt év egyik legsikeresebb játéka, ami egy ügyvédnő, Kate Walker átlagosnak induló megbízásából kinőtt csodálatos kalandjára koncentrálja a figyelmet. Láttunk ugyan ennél már hosszabb utazást is, de a Syberia is egy újabb gyöngyszem ezen a láncon, ismételt cáfolat a kalandjátékok már-már utópisztikus halálhírére. Összetett, gördülékenyen kirajzolódó történet, kontúros jellemrajz, karakán szereplők, frappáns párbeszédek, változatos helyszínek, ötletes feladatok és lélegzetelállító grafika jellemezi. Most mindezt magyar felirattal teszik országunk játékosai számára még élvezetesebbé. A szinkron továbbra is angol maradt, így Kate másodállásban nyelvórákat ad a játékkal töltött idő alatt. Nem csak a párbeszédek feliratozására került sor, hanem az összes írásos képi anyag (pl. napló, könyvek, újságcikkek) magyarul jelenik meg a képernyőnkön. A fordítást összességében nem érheti panasz, bár néha azért akadnak kisebb félrefordítások, amik addig nem voltak zavaróak, míg az auditív és a vizuális utasítás egymás ellenkezőjére nem bíztat. Ennek ellenére, aki most kóstolná először a Syberiát, feltétlenül próbálja ki, aki pedig már egyszer jóllakott belőle, az nyugodtan adjon egy esélyt a sajátos hazai aromának.

MAGYARÍTÁS ■■■■■■■■■□

KNIGHTS AND MERCHANTS 2

Elöljáróban leszögezném: sosem voltam Settlers rajongó, nem értettem, hogy képesek egyesek beülni középkori interaktív valóságshow-k rendezői székébe, és órákon át szöszmötölni azzal, hogy mikor érik be a kukoricatermés, hogy legyen mit adni a disznóknak (amiket jobb esetben ugye nem a kovács tenyészt). Ezzel az érzéssel biztos nem vagyok egyedül a világon, mégis a mérleg túloldalán ott a milliónyi lelkes Settlers játékos, akik ellátása indokolttá tette a klóngyártást a piac e szegmensében is. Ezen folyamat egyik eredménye lett az 1998-as Knights and Merchants, ami kb. annyiban különbözött Settlers sorozattól, mint a zebra egyik csíkja a másiktól, de megspékelték ezt egy eredetieskedő történettel, és a részleteket is jól kidolgozták, így a K&M nem veszett el a névtelenségben.

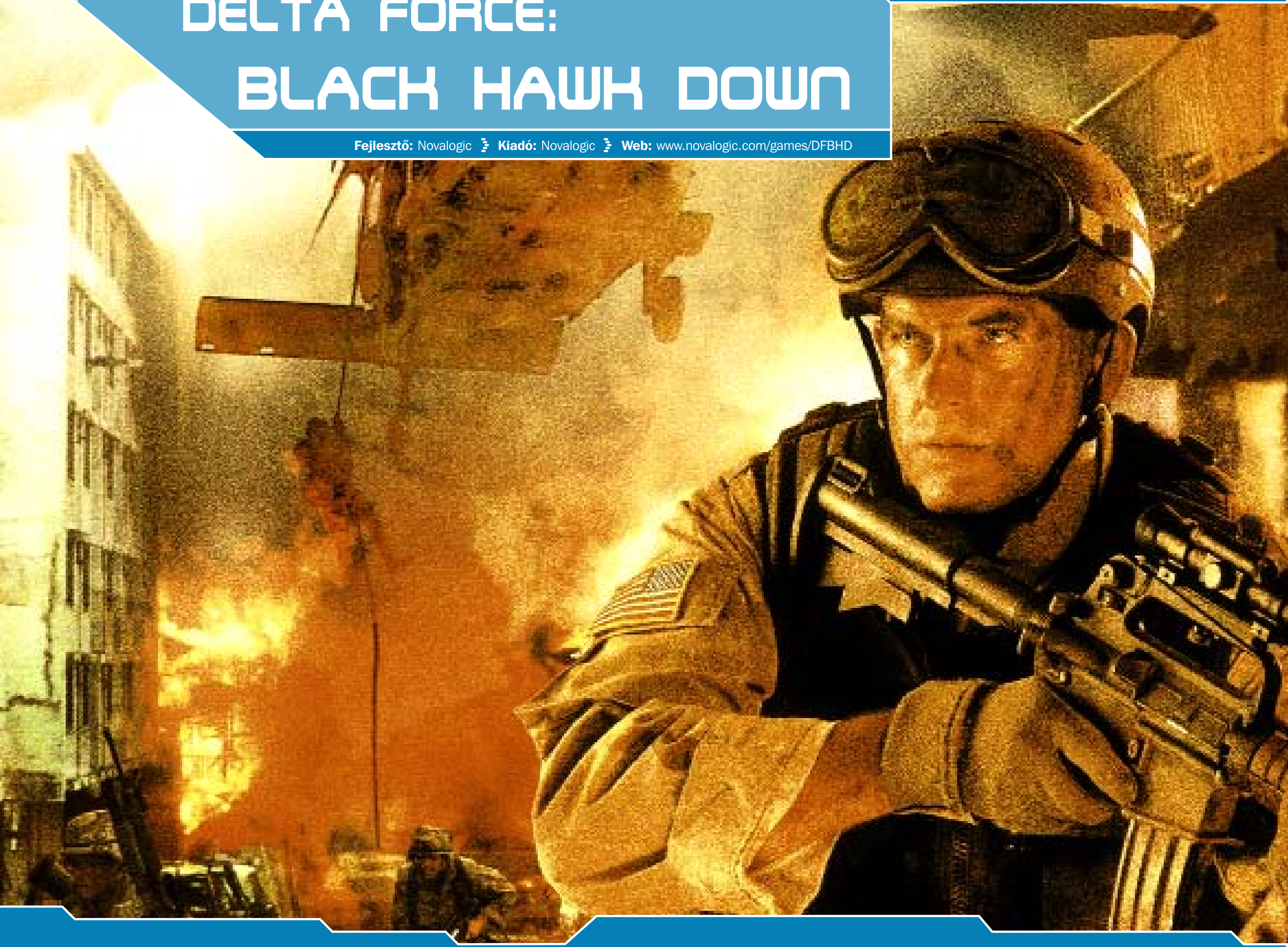
Mindezek ellenére merész húzás volt három év elteltével a Topware-től még egy bőrt lehúzni róla. A második rész felér egy kisebb virtuális időutazással, összhatásában a kilencvenes évek elejére mutat vissza. Hazánkban mégis láttak benne kellő fantáziát, hogy az előző epizódhoz hasonlóan anyanyelvünkön is megszólaltassák. Bár nem igazán értem, hogy miért volt szükség magyarosításra egy olyan játéknál, aminek a szókincsével óvodába sem lehetne bekerülni. A fordítói munkálatok biztos nem csoportos szótárcsapkodásoktól voltak hangosak, így hát nem is igen lehetett mit elrontani rajta, funkciójának teljesen megfelel. Bár úgy gondolom, aki eddig nem találta elég vonzónak a játékot, az ezután sem fogja. Azt hiszem, hogy a K&M 2-vel való találkozásom kevésbé lett volna romboló mindkettőnkre nézve, ha jó pár évvel ezelőtt kerül rá sor, de még egyszer hozzátenném: sosem voltam Settlers rajongó.

Ulukai

MAGYARÍTÁS ■■■■■■■■■□

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Fejlesztő: Novalogic **Kiadó:** Novalogic **Web:** www.novalogic.com/games/DFBHD



Uraim, példátlan jelenségnek lehetünk tanúi. Úgy tűnik, megtaláltuk az első olyan játékfejlesztő céget, ahol képesek voltak megkapaszkodni a saját maguk által ásott gödör falán. Pedig olyan címek láttán, mint Task Force Dagger vagy a Comanche 4 már-már teljesen leírtuk a Novalogic csapatát, most mégis úgy tűnik, sikerült olyan alkotást kiadni kezeik közül, amire ismét joggal lehetnek büszkék. És ez a jelenség duplán számít meglepetésnek, hiszen a tavaly megrendezett E3 kiállításon nagyon ramatyul festett a most nagyító alá helyezett fejlesztésük, a Black Hawk Down, mégis sikerült nekik az, amire évente csak egyszer van példa: alaposan meglepték az egész világot.

A játék háttértörténete nagy valószínűséggel minden filmkedvelő számára ismert, hiszen alcíme megegyezik a tavaly bemutatásra került mozival. 1992 végét, 1993 elejét írjuk, amikor is Afrika keleti csücskében, Szomáliában ezrek halnak meg éhínségben és a klánok közt dúló harcokban.

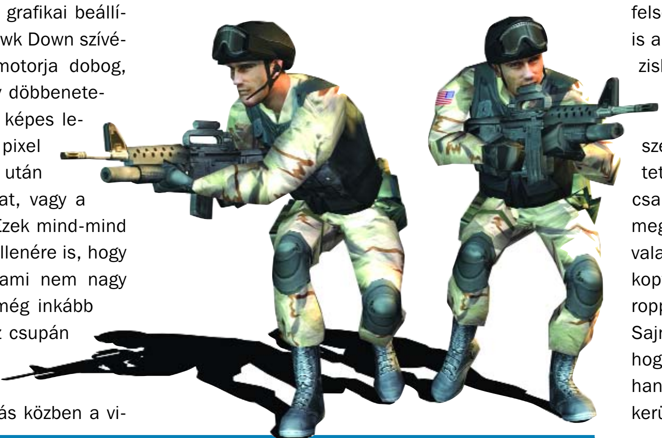
Az Egyesült Államok kormánya nem nézi jó szemmel az ott zajló eseményeket, és hamarosan megkezdi Operation Restore Hope névre hallgató műveletét, aminek célja, hogy biztosítsa az ENSZ által küldött élelmiszersegélyek útját, azaz kezelje a függetlenségi harcok miatt kialakult humanitárius válságot. De a civil lakosság továbbra is haldoklik, ugyanis a segélyek nem jutnak el céljukig, s ennek kiharcolása érdekében az amerikai csapatok gyakran keverednek harcokba a szomáliai milíciával, főként Aideed vezette csapatokkal. A kialakult helyzet miatt végül Uncle Sam úgy dönt, hogy levágja a kígyó fejét, és utasítást ad a szomáliai vezető elfogására, ami csak több száz civil élete árán sikerül. Ezután az amerikai csapatokat feloszlatják. Utólagos becslések szerint az éhínség miatt 300-, 500 ezer szomáliai civil és 151 ENSZ katona vesztette életét Szomáliában. 1995 márciusában az ENSZ végül kivonult a térségből.

Tíz év után ez már csak játék. A mi történetünk tehát itt, ezen a vértől áztatott helyen veszi kezdetét. Most, a történelem ismeretében próbáljuk meg félredobni morális kérdéseinket,

- Fedezz, addig én elkötöm a járgányt!

- Oké, de akkor a jeep az enyém

és lássuk, milyen szórakozást találhatunk a Novalogic feldolgozásában. A program indítása után egy rövid animáció fogad minket, amiben a 1992 előtt zajló események előzményeiről láthatunk korabeli felvételeket. A film roppant hangulatos, megtekintése után már alig várja az ember, hogy belevesse magát a harcokba – no de ne szaladjunk annyira előre, inkább szánjunk pár percet a grafikai beállítások finomhangolására. A Black Hawk Down szívében a Comanche 4 feltupírozott motorja dobog, aminek előnye többek közt az, hogy döbbenetesen könnyedén és látványosan volt képes lekezelni hatalmas területeket. A pixel shaderes vízfelszín megcsodálása után érdemes megfigyelni a robbanásokat, vagy a járművek és a katonák modelljeit. Ezek mind-mind gyönyörűre sikeredtek, még annak ellenére is, hogy a szereplők plasztiknak tűnnek – ami nem nagy baj, ugyanis ennek köszönhetően még inkább tudatosodik bennük a tény, hogy ez csupán játék. Érdemes külön kiemelni az éjjellátó (night vision) módot is, aminek különlegessége, hogy mozgás közben a világosabb területek elmosódnak. Sajnos ezzel csupán az a baj, hogy a rendszer nappal, jó látási viszonyok közt is használható, és e tény az előző tulajdonsággal jól felépített élethűséget rombolja le. Mindennek persze megvan a maga ára, hiszen gyengébb gépeken néhány helyszínen igen szomorúan muzsikálhat a játék, de ha akad valamilyen jobb videokártyánk (mondjuk GF4), nem sok panaszunk lesz a sebességre.



Maga a játék követi a hagyományos Delta Force sorozat által kitaposott utat, stílusát tekintve valamiféle keveréke a modern taktikai lövöldözős és az egyszerűbb akciójátékoknak. A BHD újdonságainak felsorolásakor a legszembetűnőbb változást először is a megjelent életerő-kijelző jelenti, ami három fázisban prezentálja számunkra katonánk egészségi állapotát. Ezen felül hasonlóképp, mint a sorozat pár éve megjelent Land Warrior című részében küldetéseink közben használhatunk rögzített gépágyúkat, amelyeket ez alkalommal nemcsak földön, de terepjárókon és helikoptereken is megtalálhatunk. Mivel bevetéseinkre legtöbbször – valamilyen fergeteges rockzene kíséretében – helikopteren érkezünk meg, minden egyes küldetés roppant látványosra és hangulatosra sikeredett. Sajnos egyetlen gond ezekkel a küldetésekkel, hogy számuk igen csekély, és az előbb említett hangulat által lerakhatatlanná vált játék hamar felkerülhet a polcra.

Már megint az AI! A Novalogic játékok egyik sarkalatos pontját mindig is a beépített mesterséges intelligencia, azaz annak teljes hiánya jelentette. Habár a készítők ezúttal minden igyekezetüket beleadták a programba, mégsem sikerült levetniük magukról előítéleteinket, és ismét sikerült összehozniuk egy olyan MI-t, ami ugyan jobb, mint amit megszokhattunk, de korántsem tökéletes. Mivel a BHD a cég első olyan játéka, ami-

A DELTA FORCE IRAKBAN

A cikk írásának pillanatában még folyik az iraki háború, ahol – mint bizonyára sokan tudjátok – jelen vannak az igazi Deltások is. A Pentagon március 19-én bejelentette, hogy a Bagdadba és az iraki elnök szülővárosába, Tikritbe vezényelt 306 fős elitkommandó feladata az, hogy megtalálják Szaddam Huszszein iraki elnököt és fiait. Miután a Times értesülései napvilágot láttak, a szóvivők hozzátették, hogy a hír igaz, és nagy eséllyel nem fogják tudni élve elfogni Szaddamot. Sokkal nagyobb esélyt látnak arra, hogy testőreivel együtt kivégzik. Kiderült az is, hogy az észak-karolinai Fort Bragg bázison kiképzett katonák már hetek óta készültek erre a feladatra, ahogyan azt a szóvivő elmondta: „a hét minden napján, napi 24 órában".

Ennek ellenére nehéz dolga van a kisebb szakaszokra osztott, elnököt vadászó csapatoknak, ugyanis a diktátor korántsem könnyű célpont. Az 1991-es öbölháború idején is megpróbálkoztak a kiiktatásával, a jordán hírszerzés által megadott több mint 250 feltehető tartózkodási helyét bombázták – eredménytelenül. Szaddam valószínűleg most is civil családoknál és abban a 400 különböző bunkerében keres menedéket, melyek földalatti alagutakkal teljesen áthálózzák a fővárost.

Black Hawk Down Teljesítmény-teszt

Mérési körülmények:
A tesztet a Black Hawk Down Marka Breakdown pályáján végeztük el. A mérést az ingyenesen letölthető Fraps programmal végeztük (www.fraps.com) majd a kapott értékeket átlagoltuk.

Minimális grafikai részletesség | Normál grafikai részletesség | Maximális grafikai részletesség

Pentium 4 2000 MHz, 512 MB RAM, GeForce 4 Ti 4600 1024x768
NoAA: 80 fps
2xAA: 59 fps
4xAA: 32,5 fps

Celeron 700 MHz, 384 MB RAM, GeForce 2MX 1024x768
NoAA: 15 fps

Celeron 700 MHz, 384 MB RAM, GeForce 2MX 800x600
NoAA: 9 fps
NoAA: 16 fps

Celeron 700 MHz, 384 MB RAM, GeForce 2MX 640x480
NoAA: 12 fps
NoAA: 18 fps

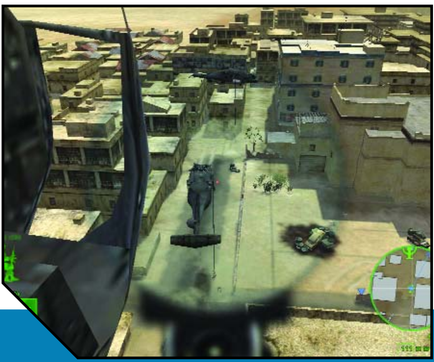
Mint láthatjátok, a grafikai részletesség (részecske effektusok, árnyékok, élsimítás) kikapcsolásával jelentős teljesítménynövekedést érhetünk el. A gyengébb konfigurációval rendelkező játékosoknak ezért a legalacsonyabb grafikai beállításokat és az élsimítás kikapcsolását javasoljuk, így a program aránylag elfogadható sebességgel fut. Fontos megjegyezni, hogy a BHD képi világa alacsony grafikai beállítások mellet nyomaiban sem emlékeztet a maximális beállításoknál tapasztalhat látványvilághoz.

1024x768 Maximális grafikai beállítások

1024x768 Minimális grafikai beállítások

ben már nem csupán egyedül kell felvenni a harcot komplett hadseregek ellen, hanem kisebb-nagyobb csapatokat irányítva kell feladatokat megoldanunk, feltehetően nehéz dolga volt a fejlesztőknek. Sajnos azt kell mondjuk, hogy ezek a társaink nem sok önálló feladat végrehajtására képesek, tudásuk kimerül abban, hogy ha meglátnak valakit, arra tüzet nyitnak, és viszonylag ritkán akadnak fent épületek sarkában, korlátokon és szemétkupacokon. Ezen kívül néhány helyen a program lehetőséget ad arra, hogy a backspace gomb megnyomásával ún. takedownt hajtsunk végre (elnézést, de erre nem találtam magyar kifejezést), amivel különböző szobákat, termeket tisztíttathatunk meg embereinkkel. Ez az esemény gyakran igen furcsán zajlik, ugyanis az alapvető koncepció az, hogy egy társunk villanógránátot hajít a szobába, majd berontanak és semlegesítik meglepett ellenséget. Viszont a játékban ez úgy működik, hogy társaink gyakran még a bejárat előtt elhullnak, néha nekidobják a gránátot a falnak – ami persze visszapattan, és nekünk okoz kellemetlenséget –, vagy egyszerűen berontanak, majd bután körbenéznek, és néha eltalálják az ellenfelet. Ilyenkor érdemes saját kezünkbe venni a dolgokat.

További szidalmakra ad okot az ellenfelek viselkedése is, akikből pályánként olyan 100-130-cal kell végeznünk. A milicisták és a civilek tudása kb. annyiban merül ki, mint társainké. Az ablakokban álló orvlövészek például nevetséges módon kínálják fel magukat a levadászásra, a milicisták pedig előre programozott események (scriptek) hatására jelennek meg előttünk – például ha odaérünk egy helyre, akkor hirtelen felbukkan két irányból két katona. Ez persze magát a játékélményt nem sokban befolyásolja, hiszen a buta MI-t ellensúlyozza a tény, hogy mindig akad kire lőni, és még belegondolni is szörnyű lenne, hogy milyen gyakran kezdhetnénk elölről küldetéseinket, ha ellenfeleink úgy gondolkoznának, mint ahogyan mi, játékosok. Ezért örömmel nyugtázhatjuk, hogy ellenfeleink és társaink sutasága, a rengeteg beépített script a mi érdekeinket szolgálja. A legtöbb küldetés úgy lett kialakítva, hogy fennmaradjon egy olyan egyensúly, amiben a káposzta is megmarad, és még mi is jóllakunk.



Hang on, soldier! A játék hanghatásairól és zenéjéről is érdemes pár szót ejteni, ugyanis hatalmas tolóerőt képviselnek az értékelését illetően. Az előző részekkel ellentétben ezúttal zenei aláfestéssel kísérnek minket a Mogadishu utcáira, melyek leginkább a mozifilm dallamaira emlékeztetnek, ahol is keveredik a lágy afrikai zene a kemény nyugati rockkal. De az igazi pozitívumot nem a muzsika jelenti, hanem jóval inkább a rádiós kommunikáció és a küldetéseink alatt hallható beszédek. Ezek egyszerűen szólva annyira odatesznek a játék hangulatára, hogy hangkártya vagy valamiféle hangsugárzó nélkül ne is merészeljük meg elindítani a játékot! A további hanghatások tekintetében szinte egyáltalán nem tudok negatívumot felhozni, talán csak annyit, hogy az alapvető, leggyakrabban használt M4-es karabély hangja kicsit enyhén szól, ami miatt a fegyver erejét érzékeltető hatást nem kapjuk vissza 100 százalékosan.

Parádé. Tudom, hogy most sokak számára szentségtörésnek tűnhet, amit most ideírok, de nincs mit tenni; a DF:BHD engem teljesen letaglózott. Olyan játékélménnyel ajándékozott meg, ami miatt még régóta várt konkurenseit, a Raven Shieldet vagy a Splinter Cellt is képes voltam hanyagolni. Persze csak rövid ideig, hiszen hamar végére értem a közel 20 küldetésnek, de a NovaWorldön eltöltött órák kárpótoltak az egyjátékos mód rövidségéért.

Mindent összevetve kénytelen vagyok kalapot emelni a Novalogic előtt. Lehet, hogy csupán a meglepetés ereje volt az, ami ilyen mély benyomásokat hagyott bennem, mégis úgy érzem, hogy lenti értékelésünket alaposan kiérdemelte a program. Mivel olyan kiadóról van szó, akinek már óriási tapasztalta van arról, hogy miként is kell megcsapolni pénztárcánkat, biztosra vehetjük, hogy valamilyen kiegészítő lemez formájában hamarosan hallunk még a Delta Force sorozatról. Ha pedig az is ugyanilyen jó lesz, akkor feltehetően abban sem fogunk csalatkozni.

Chris

89%

grafika 23/25
zene/hang 14/15
játékélmény 35/40
kategórián belül 12/15
összhatás 5/5

CD MELLÉKLET
[csalás] [háttérkép] javítás demo

PRO: VÁLTOZATOS KÜLDETÉSEK, HANGULATOS JÁTÉKMENET, AZ ELŐDÖKHÖZ KÉPEST HATALMAS GRAFIKAI ELŐRELÉPÉS
KONTRA: GYENGE MESTERSÉGES INTELLIGENCIA, NÉHOL INDOKOLATLANUL BELASSUL, NEM LEHET A JÁRMŰVEKET VEZETNI

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII733, 256 MB RAM, 750 MB HDD, D3D

ARENA
Delta Force 86%
Delta Force 2 ....75%
Delta Force: Land Warrior...............72%

NOSZTALGURU - 1994/5

Mad News

A bukott TV-tulajdonos újabb kísérlete (további részletek a 3. oldalon)
Kedves Olvasó! Talán még emlékszik arra az ifjú Titánra, aki egy csapásra híressé vált, mikor befutott TV-adójával. Igen, jól gondolja, a Mad TV kölyökképű tulajdonosára gondolunk. Neki aztán minden sikerült. Nem volt elég, hogy TV adójával minden addigi nézettségi rekordot megdöntött, és azonnal a hírességek fényes csarnokában találta magát vagyona fényében tündökölve, de még a legfényesebb drágakövet, Beát is gyűjteménye egy darabjává tette. Az év esküvője volt, hetekig arról írt a sajtó.
Talán akkor irigyelhette meg hősünk a siker effajta ízét, és kezdett el halványodni számára TV-adója és kedvese csillogása. Ha egy interjúban egyszer megkérdezik tőle, talán válaszol a kérdésre, de most mindenki értetlenül áll az események előtt. A szalagcímek olyan mondatokkal vannak tele, mint A TV-mogul új kihívása: a sajtópiac, vagy Megismételhető e a villámgyors siker?, és valahol már olyan hangok is megjelentek, hogy Vajon sikerül-e megszabadulnia Bea szorításától az új munka révén?

Furcsa, őrült hírek ezek, Kedves Olvasó!
Mintha csak ismételné magát a történelem. A hajdani TV-cézár az egykori amerikai telepesek lendületével veti bele magát a feladatok tengerébe. Szobáról szobára jár a „kiadó hajóján”, és sziszifuszi munkával próbálja sikeresen megtölteni nap mint nap újságja hat oldalát. Heroikus küzdelmet folytat az írókkal, híreket szerkeszt, megpróbálja minden konkurensénél érdekesebbé tenni lapját, és reméli, hogy munkája tükröződik majd a lap olvasottságának növekedésében. Az olvasók azonban kritikusak (ugye? :)), kis fókusz csoportjuk állandóan mondja a magáét, konkrét problémákat felhozva vagy hősünk munkáját, mint feleslegesen elvesztegetett időt méltatva. A vélemény azonban fontos visszajelzés, erre építve tudja hősünk napról napra jobban kihasználni lassan növekvő pénzkeretét. Miután a szerkesztőségi munka kezd eredményes rutinfeladattá válni, hősünk kihelyezheti a falra példaképe, Kane nagybácsikája, avagy az Aranypolgár egy már-már megsárgult fotóját. A családi hagyományokat felelevenítve hatalmas expanzióba kezd az Egyesült Államok területén a sajtószabadság ernyője alá állva. Miközben egyre nő a sajtóbirodalom a terjesztési hálóval beszőtt amerikai területeken, nem marad más számára, mint felszámolni a múlt kötöttségeit. Mivel ez szép szóval nem megy, így nem tehet mást, mint aprólékos aknamunka segítségével, módszeresen összeveszik Beával. Hiába, két dudás egy csárdában nem fér meg, a sikeren osztozni pedig nem is olyan könnyű.
A történet vége még nem ismert, de a fordulatok visszaköszönnek, a rutinok beállnak, egy ilyen sikeres és sokat tapasztalt média-vállalkozó számára egy új szegmens csak ideig-óráig jelenhet újdonságot vagy kihívást, de ez majd elválik.
További háttér-információkért lapozzon sajtószemle rovatunkba.

Charlie

Chaos Engine

Igen, ez egy nagy játék volt anno! És azon kevesek egyike, amit normálisan át tudtak portolni Amigáról PC-re, mivel ugye a két gép teljesen más koncepciót képviselt hardware szinten is. Az Amiga a videomemóriával azt csinált, amit akart, míg PC esetében sokáig egy elég szűk buszon kellett felnyomni az adatokat a videokártyára, mint az közismert. De itt a játékról és az általa felkeltett nosztalGurus élményekről lenne szó… Menni kellett és lőni, sy0rnzeket iratni – mint az akkori játékok nagy többségében, szóval ezen a téren semmi extra, de a kiadó Bitmap Brothers azért tudott hangulatot teremteni! Pörgős, dinamikus játékmenet (akkoriban) szép grafikával, és aki kimaradt a kezdeti korszakból, szerintem az is töltse le netről, mert dúl a retro korszak mindenhol, és a millió poligon hegyek helyett sokan nyúlnak a méltatlanul elfeledett játékokhoz. Külön jó a kétjátékos mód, ahol munkatársunkkal vállvetve harcolhatunk, persze egy képernyőn. Bár nem tudom, billentyűzetről hogy lehet egy alapvetően joystickra (vagy gamepadra) épülő játékot normálisan irányítani…

M.D.Jon

F1 CHALLENGE 1999-2002

Fejlesztő: EA Sports **Kiadó:** Electronic Arts **Web:** www.easports.com

A magyarországi forgalmazónak köszönhetően két hónappal a megjelenés előtt kipróbálhattuk az EA Sports legújabb Formula 1-es játékát, ám ha ez valóban a végleges verzió (márpedig a kiadó ezt az információt adta), akkor szerintem nem kellett volna ennyire sietni, azt a pár hetet bizonyára hatékonyan ki lehetett volna használni...

Miért is? Első hallásra nem tűnik olyan rossznak: egy játékon belül 4 szezon, ami magában foglal 14 csapatot, 34 versenyzőt és 17 pályát. Az adott évnek megfelelően változó vonalvezetések (pl. a lóverseny-szerű Hockenheim, a régi monzai kanyarok), letűnt csapatok autóit vezethetjük (Stewart, Arrows, Prost), és olyan ellenfelekkel mérkőzhetünk meg, mint Mika Häkkinen, Alessandro Zanardi, Damon Hill, Jean Alesi, de ellenfélül választhatjuk Toranosuke Takagit, Gaston Mazzacanét vagy Alex Yoongot, csak hogy a másik végletről is említsek néhány nevet. Mindezeken felül játszhatunk a viszonylag friss 2002-es évvel is, szóval van választék bőven.

A sors szeszélye folytán ugyanezen lapcím alatt olvashattátok az alapjátékról írt véleményemet, de aki nem emlékezne rá, annak egy szóban összefoglalom: tetszett. Tetszett az egyéni tudásnak megfelelően beállítható irányítás (a legnehezebb fokozatot választva még az öreg rókák is fel-felkiáltottak örömükben, annyira élvezetes volt vezetni), a motorhang zsenialitása (nem is gondolnánk, hogy ez az egy összetevő eldöntheti egy program sorsát), és az, hogy vadonatúj aszfaltcsíkokon lehetett száguldani. A program alapját tehát a nagy sikerű F1 2002 adta, tehát még ezzel sem lenne baj, de... És most meneküljön mindenki, mert mindaz kiszakad belőlem, ami a játékkal töltött két hét alatt felgyülemlett bennem!

Esetlen esőzés. Ha fel kellene sorolnom, hogy az F1 Challenge milyen újításokkal rendelkezik, igencsak bajban lennék. A motorhang egyértelmű, mert a programozóknak még a tökéletesen is sikerült csiszolniuk. Beültem az autóba (ráadásul az sem mindegy, melyikbe, mert mindegyiknek egyedi hangzása van), és olyan élethű volt minden megtett méter, hogy az egyéb hibákat látva nagyrészt ennek köszönhető, hogy néhány nap után nem ugrottam ki az ablakon. Jelentősen feldobja még a hangulatot a kipörgésgátló mákdarálóhoz hasonló hangja, ilyen jól még egyik Formula 1-es játékban sem volt megcsinálva. Szívem szerint a hanghatásokra 20 pontot adnék, de engem is kötnek a szabályok.

A nézők megjelenítése ismét csak apró bosszúság volt (péntekenként egy árva lélek sincs a lelátókon, az időmérő edzésen páran lézengenek, de legalább a versenyen tele vannak a sorok... Nem értem: ha arra odafigyelnek, hogy egy versenyző stop&go büntetésekor két szerelő vizslassa a felfüggesztést, vagy egész részletesen lemodellezik a kerékcserét, akkor ilyen nevetséges hibát hogy lehet ejteni?), miként az is, hogy belső nézetből bizonyos távolságról úgy látszik, mintha a többiek első és hátsó szárnya a kasztnihoz képest a levegőben lógna. Továbbá Hockenheimben az aszfalton furcsa piros csíkok vannak (rettentően zavaró), de az már elég komoly grafikai bug, hogy főleg korábbi évek egyes versenyein a mezőny nagy része hátsó terelőszárny nélkül áll rajthoz. Menetteljesítményüket ez nem befolyásolja, de egyrészt furcsa látvány, másrészt idővel nem tudni, hogy az előttünk haladó autója megsérült, tehát bátran megelőzhetjük, vagy tulajdonképpen van szárnya, ilyen esetben pedig váratlanul helyzeteket idézhet elő a gyorsasága. Az időeredmények most is össze-vissza kerülnek megállapításra, időmérő edzésen gyakran 20 másodperccel rosszabb eredményt érnek el, mint általában. Az eső nem befolyásolja a gyorsaságukat, néha a száraz pályához képest is gyorsabbak, a 2002-es Nürburgringen még mindig nem tudnak valós időt futni, és előfordul, hogy monszun időjá-

Lucas beszállt a Forma-1 bizniszbe: A klónok támadása - most már a nézőtéren is

De hová tűnt Damon Hill...?

rás esetén egy verseny 1 óra 44 percig tart, szikrázó napsütésben 2 óra 12 percig. Csak tudnám, hogy miért!

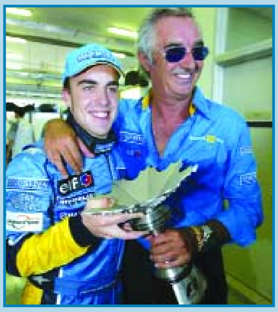
A Bajnokság opcióba belépve majdnem találtam egy pozitívumot – komolyan mondom, drukkoltam, hogy találjak valami tetszőt is –, ugyanis a verseny kezdetekor végignéztem a hivatalos kezdést, az FIA logóját, és mikor beültem az autóba, már indultunk is a felvezető körre... gondoltam én. Kicsit furcsa volt, hogy a többiek elég keményen nyomják a gázpedált, ám a tantusz akkor esett le, mikor a célvonalon áthaladva újabb körbe léptem. Következő a szisztéma: ha megnézed a rövid videót, egyből indul a verseny, semmi lámpajelzés meg ilyen felesleges apróságok, ha viszont átugrasz a klipen, akkor kigyulladnak a piros fények, és normális rajtot tudsz venni. Felvezető kör – hehe, én kis naiv! Úgy látszik, az FIA logója nagyon tetszhet az EA Sports embereinek, mert a bajnokság megnyerése esetén is csupán ez a jutalmunk. Nem azt mondom, hogy pomponos lányokat vártam, de ha már ennyit szenvedtem vele, megérdemeltem volna valami extrát, pl. az adott év összefoglalóját kisfilmen el tudtam volna képzelni. De hát ezek magasabb dolgok, amikhez én nem értek.

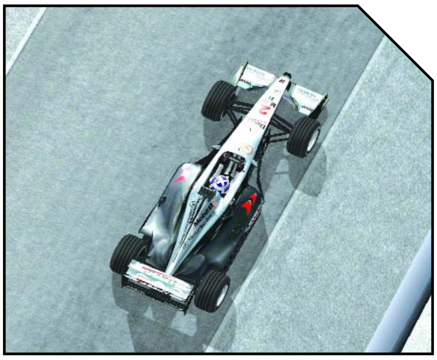
A pályákhoz szinte hozzá sem nyúltak. A „szinte” ez esetben három kivételt jelent: a kavicságyak megfogják, illetve megdobják az autót, a tavalyi Montrealon a valóságnak megfelelően alakították ki a boxkijáratot, és a német versenyhelyszínen elkészítették a futó kamerát. Slussz. A minden pályán előforduló valótlan kanyarívekkel nem törődtek, ezáltal az egész komolytalanná válik, Monacóban még mindig túl nagy a kijárat, Silverstone lehetetlenül széles... és hosszasan sorolhatnám. A viszonyítási pontok is teljesen máshol vannak, mint ahol azokat a GPS-es adatokat használó GP4-ben megszokhattuk (pl. Monzában a Variante della Roggia kanyar előtt a 100-as tábla bőven a híd után van, de néhol a táblajelzéseknek sem szabad hinni), az meg mindennek a teteje, hogy mindenféle szankció nél-

FERNANDO ALONSO DÍAZ

A Maláj Nagydíj után érthetően felkapott ifjú 1981. július 29-én született a spanyolországi Oviedóban. Autóversenyzői pályafutását természetesen gokartozással kezdte. Első eredményét 1988-ban érte el, amikor is Asztúria bajnoka lett a gyerek kategóriában. A következő években szép sorjában jöttek a sikerek, előbb csak helyi, később sokszoros spanyol bajnok, rangos versenyek győztese (pl. Trophy Paris Berci, Trophy of la Industria), 1996-ban pedig a junior osztályban a világbajnokságot is sikerült megnyernie. 1999-ben a kis négykerekűeket lecserélte egy komolyabb járgányra, és a Nissan által létrehozott Euro-Open Movistar sorozatban vett részt, amit rögtön meg is nyert (9 edzéselsőség, 6 futamgyőzelem, 8 leggyorsabb kör). Ilyen kitűnő pedigrére már a nagyobb csapatok is felfigyelnek, és a még mindig csak 18 éves Alonso a 2000. esztendőre az F3000-ben szereplő Astromega csapattól kapott szerződést. Itt sem vallott szégyent, a mi pályánkon második helyen ért célba, a spai futamot megnyerte, az év végi összesítésben a negyedik lett.

Ezek után nem is volt kérdéses, hogy a következő évet a Formula 1-ben kezdi, a zseniális menedzsernek, Flavio Briatorénak köszönhetően minden idők harmadik legfiatalabb indulójaként a Minardihoz igazolt. Ahhoz a Minardihoz, ami már akkor is sok gonddal küszködött – de arra tökéletes volt, hogy megismerje a pályákat, a légkört, és némi rutint szerezzen. Azt pedig szerzett, csapattársát az időméréseken rendszeresen elverte, sőt, másokat is megelőzött, és néhány versenyen figyelemre méltó eredményeket produkált (legjobb célba érése egyébként egy 10. helyezés volt, ám a boxutcában mindenki egyetértett abban, hogy ez a fiú istenadta tehetség). Briatore tavaly elhozta az olasz csapattól, és az általa igazgatott Renault-nál biztosított neki tesztversenyzői lehetőséget. Első pillanatra ez visszalépésnek tűnhet, de a jó öreg Flavio most is kitűnően keverte a kártyákat: a Benettonból alakult Renault 2002-ben még rengeteg gyerekbetegséggel rendelkezett, amit egy fiatal versenyzőnek nem biztos, hogy éles helyzetekben kellene megtapasztalnia. A tesztelések során viszont nincs nyomás a pilótán, az autót sokkal könnyebb ilyen körülmények között megismerni, és a megszerzett tapasztalatokkal elindulni a versenyeken. Ez az elképzelés tökéletesen bevált, az idénynyitó Ausztrál Nagydíjon pontszerző 7. lett, Sepangban pedig az F1 54 éves történetének legfiatalabb versenyzőjeként pole pozíciót ért el, és a futamon harmadikként intette le a kockás zászló. Nem kell nagy jóstehetség ahhoz, hogy azt mondjuk, óriási sikerek várnak rá a száguldó cirkusz világában.





kül alaposan le lehet vágni a kanyarokat (legdurvább példa a hockenheimi célegyenes vége, főleg, ha 2002-ben játszunk, mert akkor még a külső ív is le van betonozva).
Normális beállításokat sem sikerült készíteni, legjellemzőbb példa, hogy a hosszú Hockenheim Ringen a legerősebb autóval, tehát a Ferrarival 305 km/h a vége. Saját setupot persze lehet alkotni, de mikor az az első felismerés, hogy a benzin mennyisége nincs hatással az autó viselkedésére, akkor már komolytalanná válik a dolog.

Akkor is komolytalanná válik, ha azt látjuk, hogy a gépi ellenfelek nem tudnak vezetni. Gyakran találkoztam olyannal, hogy lesodródnak a fűre, de nem véletlenül, hanem mintha azt tartanák a helyes ívnek. Ennek a lesodródásnak aztán Monacóban érik be a gyümölcse, a hercegségben rendezett verseny egy rosszabb fajta roncsderbihez hasonlít. Ide-oda pattognak a szalagkorlátok között, csak úgy repkednek a letört darabok, a rádiós emberkének be nem áll a szája: most ő törte össze magát, most ő ment ki a boxba, stb. Ha pedig egy kis esőt is zúdítunk a pályára, akkor még rosszabb a helyzet. Ugyanolyan hibákat követnek el, mint az F1 2002-ben: a Hungaroring 9-es kanyarjában egyszerűen nem tudják, merre menjenek, ennél fogva a magyar verseny esőben játszhatatlan, más pályákon indokolatlanul keresztbe állnak, rosszul választanak gumit, szóval minden, amit csak el lehet képzelni. És ezzel elérkeztünk állandó vesszőparipámhoz, az eső és a monacói alagút megfejthetetlen kapcsolatához. Lassan már én érzem magam kínos helyzetben, hogy újra és újra meg kell említenem ezt a hibát, de hát mit tegyek, ha a programozóknak évek alatt sem sikerült ezt a blődséget kijavítaniuk?

Lejárt lemez. Nem értem, mi volt az elképzelés. Kiadták úgy az F1 2002-t, hogy minden hibát benne hagytak, mintha a fejlesztés nem is lett volna cél. Beleraktak három plusz szezont (ami azért nem olyan nagy durranás, mert csak az autókat és azok festéseit kellett elkészíteni), de ha azt nézem, hogy aki erre lenne ráizgulva, az rég összeszedegethette a netről, és annyit játszhatott vele, hogy már meg is unhatta. Nem tudom, mi lesz így az F1 2003-mal (ha lesz egyáltalán), mert az idei szabályváltozások miatt ez a játék nem szolgálhat alapul (túlságosan át kellene írni), úgy pedig különösen nem, hogy ennyi meghatározó fogyatékosság szerepel benne. Szerintem egy dolgot lehetne belőle átvenni, mégpedig a kézikönyvét: ha már a játékban nem érdemes a setupokkal foglalkozni, a füzetben érdemes az erről szóló fejezetet elolvasni, mert alapvető vezetéstechnikai és beállítási segítségeket kapunk – kezdőknek mindenképpen ajánlott.

REFORMOK

Bizonyára mindenki hallott már az idei évtől életbe lépő szabályváltozásokról, de a tisztán látás érdekében nagyvonalakban talán érdemes azokat összefoglalni.

2003-tól életbe lépő változások:

– Új pontszámítási rendszer: az első nyolc helyezett kap pontot, 10-8-6-5-4-3-2-1 leosztásban.
– Az időmérő edzés lebonyolításának átalakítása: mindenkinek csak egy kör áll rendelkezésére. Pénteken is tartanak időmérést (indulási sorrend a világbajnoki pontverseny alapján), és a versenyzők ezzel az eredménnyel kvalifikálják magukat a szombati edzésre, ahol fordított sorrendben hajtanak a legjobb időeredményért, így alakul ki a vasárnapi rajtrács beosztása.
– A Minardi, a Jordan, a Renault és a Jaguar csapat péntekenként 2 óra extra edzésidőt kap, mivel vállalták, hogy szezon közben legfeljebb 10 napot tesztelnek.
– A vasárnapi Warm Up eltörlésre kerül.
– A szombati időmérő edzés után tilos az autókba üzemanyagot tölteni és gumit cserélni (utóbbin csak akkor lehet változtatni, ha az időjárás megköveteli), a versenygépeken pedig csak meghatározott szerelési munkákat lehet végezni.
– A szombati időmérő edzés után az autókat egy közös, zárt helyre kell vinni (Parc Fermé).
– A tartalékautót csak abban az esetben lehet igénybe venni, ha az eredeti javíthatatlan.
– Tilos a box és az autó közötti telemetrikus adatforgalom.
– A gumigyártók az egyes istállók igényeit figyelembe véve eltérő keveréket készíthetnek.
– A versenyzőknek kötelező viselni a HANS (Head and Neck Safety) nevezetű fej- és nyaktámaszt (amely azóta sok vitát váltott ki: Barrichello erre fogta a melbourne-i balesetét, Justin Wilson Sepangban időlegesen lebénult, mert a szerkezet pántja a karjában elnyomott egy ideget).
– A csapatok nem takarhatják el a nézők elől a box bejáratát.

2004-től életbe lépő változások:

– Tilos az elektronikus vezetési segédeszközök használata: kipörgésgátló, rajtautomatika és a teljesen automata sebességváltó (eredetileg idén a Brit Nagydíjtól került volna bevezetésre, de a Williams és a McLaren megfellebbezte a döntést, és a peres eljárás lezárását meg kell várni; az FIA mindenesetre biztos a dolgában).
– Szabványos fékrendszer használata.
– Szabványos hátsó terelőszárny és oldalsó lemez használata.
– A motoroknak egy teljes versenyhétvégét ki kell bírniuk.

2005-től kettő, 2006-tól pedig már hat versenyhétvégét kell a motoroknak teljesíteniük, és az idő előtti motorcserét büntetni fogják.

Tasnádi Zoltán

71%

grafika 23/25
zene/hang 15/15
játékélmény 21/40
kategórián belül 10/15
összhatás 2/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

PRO: EGY JÁTÉKBAN NÉGY SZEZON, ÉLETHŰ MOTORHANG, AZ IRÁNYÍTÁS MÉG MINDIG KITŰNŐ

KONTRA: KEVÉS ÚJDONSÁG, RENGETEG BOSSZANTÓ HIÁNYOSSÁG, ESŐBEN KOMOLYTALAN VEZETÉSI MODELL

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII400, 128 MB RAM, 600 MB HDD, D3D

ARENA
F1 2002 ....88%
Grand Prix 4 ....88%
Racing Simulation 3 ....71%

ENCLAVE

Fejlesztő: Starbreeze Studios **Kiadó:** Conspiracy Entertainment **Web:** www.starbreeze.com

Repes a cikkíró szíve – mely egyes rosszhírű híresztelésekkel ellentétben nem kőből van, és még csak nem is szőrös –, mikor ilyen fantasztikusan jó játékról kell írnia. A fejlesztők és a kiadók, úgy tűnik, megtalálták a mindenki számára ideális stílust. Külső nézetes akciójátékból lassan minden hónapban jön egy-kettő, és meglepő módon ezek egyike sem csupán egy korábbi szimpla kopírozása, hanem az összes amellett, hogy a kategórián belül eltérő stílust és hangulatot képvisel, egyformán élvezetes mind PC-n, mind konzolon! Hitman 2, Indiana Jones, Splinter Cell, Metal Gear 2 és még sokáig sorolhatnám: valamennyien bőven nyolcvan százalék fölötti értékeléseket kaptak, és az igényes Konzol-PC TPS tendencia, úgy tűnik, még sokáig folytatódik, hisz tavasszal olyan iszonyatosan nagy nevek ütik meg a polcokat, mint az új Tomb Raider vagy az Enter The Matrix. Ezek megjelenéséig is azonban a szó szoros értelmében lesz mivel elütnünk az időt, mert az Enclave-hez hasonlíthatóan jó hack 'n slash-t nem hordott hátán merevlemezünk az elmúlt öt évben, az egyszer biztos!

Úgyis legyaklak! Az Enclave nem több, és nem akar többnek látszani, mint egy egyszerű hátulnézetes fantasy környezetbe ágyazott „megyek és gyakok" játék. Nincs benne különleges harcrendszer, mint a Blade of Darkness-ben, vagy a Die By The Swordban, nem kell kombókat begyakorolnunk, egyszerűen a reflexünkön múlik minden. Gyakorlatilag három fő karakterosztály közül választhatunk, a már megszokott harcos, íjász és mágus képében, akiknek ugyan alaptulajdonságaik – életerő, gyorsaság – is különböznek, mégis az általuk használt harcrendszer teszi teljesen eltérővé őket. A harcos karakterek jelentik messze a legnagyobb kihívást, közülük választva értelemszerűen egy hatalmas bunkósbottal, karddal, avagy fejszével kell kötelező véradásra köteleznünk ellenfelünket, miközben irdatlan pajzsunkkal megfelelően manőverezve próbáljuk hárítani az ő csapásait, lövéseit. Mindez heves ide-oda oldalazgatásban és csapkodásban nyilvánul meg, miközben alkalmanként azért védekezést is érdemes megfontolnunk, sőt, egyes ellenfeleknél pont a kiosztott eget rengető csapás után érdemes akcióba lendülnünk. Felszerelésünk egyébként harcosnál a legkritikusabb, hisz a bazinagy bunkósbotok csapásait tapasztalatom szerint szinte lehetetlen bolhányi minipajzzsal hárítani, akár milyen jól helyezkedünk is, no meg mi más is számítana hentes karakternél, mint védekezési értékünk, illetve hogy mekkora sebtapaszt érdemes szerencsétlen ellenfelünknek előrendelnie.

Íjász esetén sokkal nagyobb jelentősége lesz precízségünknek, célzó képességünknek. Lényeg természetesen az ellen távoltartása, miközben mi elegáns tüzes, mérgező, robbanó, stb. lövésekkel próbáljuk őket meggyőzni arról, hogy a túlvilágon tágasabb. Azonban a rosszfiúk sem adják olcsón magukat: borzasztó ügyesen oldalaznak, miközben serényen lövöldözgetnek és felénk csörtetnek, vagy éppen segítséget hívnak. Még a bonyolult terep sem jelent nekik akadályt, és gyakran a legváratlanabb helyről és módon lepnek meg minket. Legtöbb esetben tényleg ügyesen segítik egymást, de a harc hangjaira kicsit távolabbról már nem szaladnak a helyszínre, az meg elég meglepő volt, mikor egy alkalommal a lovagok hagyták magukat elüttetni egy ostromgéppel, amit két ork tolt. Pedig harcban olyan jó a reflexük…

A fegyvernek látszó tárgyaim miatt nem engedtek fel a fedélzetre…

…de a Nemzetibe csak bejutok

Áttérve a harmadik karaktercsoportra: a varázslóknak értelemszerűen még kevesebb az életerejük, és ők távolsági fegyverként mágusbotjukat alkalmazzák, melyből a bőséges manának köszönhetően szinte folyamatosan szórják a villámokat, tűzgolyókat és egyéb nyalánkságokat. Összesen mintegy tizennégy karakter közül választhatunk, és bár könynyen kiszúrható, hogy az összesnek megvan a neki szinte teljes egészében megfeleltethető párja a sötét vagy a jó oldalon – a játék eszerint oszlik két nagy fejezetre –, a hét ténylegesen eltérő kari megfelelő változatosságot nyújt. A fő típusok mellett érdekesek a bombával ügyeskedők, vagy a kicsi, de mozgékony harcosok, mint például a félszerzet vagy a goblin. Minden küldetés előtt kiválaszthatjuk a nekünk éppen legszimpatikusabb figurát, és amennyire anyagi keretünk megengedi, felszerelését is mi állíthatjuk össze, igaz, sajnos csak a legegyszerűbb RPG-sémáknak megfelelően, semmi különleges cucc vagy varázsholmi, mindig csak egyre nagyobb henteskés, pajzs, páncél, stb.

Kedvenc karakterek

A lovag

A becsület és a hősiesség örök megtestesítője. Mestere a közelharcnak, amelyhez általában fényes pengéjű, hosszú kardokat használ. Bár képes számszeríj kezelésére is, magas életerejének és lovagiasságának köszönhetően szinte mindig a szemtől szembeni harcot választja.

A bombás

Az egyik legösszetettebb, sötét oldalon álló karakter. Nagyon jól forgatja a kicsi, gyors, egykezes kardokat, ami mellé természetesen pajzs is tartozhat. Hátizsákjába süllyeszthet egyszerűbb íjakat, de ami igazán halálossá teszi, az a sima és tüzes bombából álló robbanókészlete.

Xbox-átiratról lévén szó, a konzolon igencsak körülményes célzása az egérnek köszönhetően sokkal könnyebbé vált, ebből adódóan a nyilas és mágus karakterek jóval erősebbek lettek vagdalkozó társaiknál: a kevésbé mozgékony és nem oldalazgató ellenségeket némi gyakorlás után egy-két lövéssel simán le tudjuk teríteni íjással, mágussal, pedig noha valamivel lassabbak lövedékeink, ezek szinte blokkolhatatlanok! Igaz, mindez a mozgékonyabb ellenfeleknél nem feltétlenül jelent akkora előnyt, hisz ők olyan ügyesen manővereznek, hogy a lassú nyílvesszőkkel igazán rá kell éreznünk mozgásukra, hogy egyáltalán esélyünk legyen a találatra. Arról nem is beszélve, hogy ilyenkor mi is folyamatos oldalazgatásra vagyunk kényszerítve – ezáltal egyfajta adrenalinpumpáló, borzasztó élvezetes, quake-hez hasonló railgunpárbaj-féleség alakul ki. Az apró kiegyensúlyozatlanságot a magam részéről sehogy se tudom felróni a programnak, hisz ez az a játék, amit tényleg orrba-szájba fogunk végigtolni minden egyes karakterrel, az összes fokozaton – térjünk is rá a progi tömjénezésére.

Hangulat a köbön. Szóval, hogy mitől lesz olyan iszonyatosan jó egy ilyen, korábban már annyiszor látott fantasy hack ’n slash? Elsősorban a fantasztikus kivitelezésnek köszönhetően. A grafika egészen káprázatos, maga Bill Gates sem mondaná meg, hogy ez eredetileg Xboxos játék volt, a textúrák annyival részletesebbek lettek! A fények megvalósítása és az árnyékolás is elsőrangú, és valahogy az egészből árad a hangulat. Az audiovizuális élményt a csodálatosan megkomponált zene teszi teljessé, amelyet talán a Hitman 2 vagy a Praetorians aláfestéséhez lehet hasonlítani. Itt is nagyzenekari művekről van szó, de szinte folyamatosan szól a sejtelmes férfi- vagy női kórus, és valami hátborzongatóan jó, folyamatos lüktetés van az egészben. A dallamok hihetetlenül eltalálták, és még csak nem is ismétlődnek túl gyakran. Nagyon nehéz szavakba önteni azt az élményt, amit a fantasztikus táj, a jól eltalált hangok és a csodálatos zene összhangja nyújt – főleg K-betűs jelzők nélkül… –, inkább tessék mindenkinek magának meghallgatni és megcsodálni! A kiváló grafikus motort szerencsére pályaszerkesztéshez mesterien értő kezek vették gondozásba: nemcsak hogy iszonyatosan változatos tájtípusok közt kóborolhatunk, de ezek felépítése is messzmenőkig átgondolt és letisztult, és mégsem olyan idegesítően lineáris, mint az Unreal 2, hanem a pályák tényleg elágazásokkal és titkos helyekkel tarkítottak. Néha félelmetes magasságokig kapaszkodhatunk fel, máskor a kénköves pokol legmélyén, vagy kísértetjárta házakon át ve-

Világít a fegyverem, orkok vannak a közelben... ja, én is az vagyok

A Delta Force-osok lelopták a hegyről a textúrát

zet utunk. Összességében én a Jedi Knight 2 óta nem láttam hasonlóan igényes pályakivitelezést!

A felsorolt elemeknek köszönhetően a játékmenet is borzasztó élvezetes lett. Végig csak vagdalkozunk, de pont megfelelő mesterséges intelligenciájú szörnyek ellen, és mindeközben nem győzzük kapkodni az állunkat a soha nem látott audiovizuális sokkhatások előtt. A nehézség is szerintem tökéletesen lett belőve: csak a pályákon elszórt ellenőrzőpontoknál menthetünk, de a feltámadás ezeknél is minden esetben tíz aranyunkba fog kerülni. A zsebpénzhajkurászás is jópofa húzás a készítőktől: platformjátékhoz hasonlóan a pálya legeldugottabb részeire is érdemes elcaplatnunk, hisz szinte mindenhol később felszerelésre elkölthető csengő aranyak várnak ránk. Mindez helyenként némi ugrabugrálással, egy-két minijátékkal, és megmentendő, jutalmat osztogató karakterekkel van fűszerezve, így téve változatosabbá és szinte száz százalékosan élvezetessé a játékmenetet.

A történet ugyan a stílushoz megszokottan nem mélységeiről lesz híres, de azért közel sem mondható sablonosnak, és még kevésbé unalmasnak, ráadásul borzasztóan jól is van tálalva: ugyanúgy, ahogy a Myth-sorozatban, itt is misztikus ábrákkal tarkított ősi pergamenek elevenednek meg szemünk előtt, az általunk éppen lejátszottakat pedig egy sejtelmes krónikás szövi történetté.

Csak hogy valami negatívumot is mondjak... A nagy ajnározások közepette szerencsére most csak igazán felejthető apróságokat tudok a játéknak hibaként felróni. Egyes kültéri helyszíneken elég frusztráló módon „épül" a pálya, nem látni el elég távolra, ami főleg íjász karakternél kellemetlen. Ezt már csak azért sem értem, mert még anti-aliasing mellett is 1600*1200-as felbontás alatt tökéletesen futott a játék sima 4200-as GeForce4-en, nem értem, miért nem lehetett legalább a lehetőséget megadni, hogy akinek megvan hozzá a megfelelő vasa, az teljes látóhatáron élvezhesse a gyönyörű grafikát. Tudom, hogy még az Unreal 2 sem tartalmazott ilyet, de azért jó lett volna, ha a környezeten meglátszana a robbanások nyoma, vagy a bokrokon nem lehetne csak úgy átsétálni. A kiegyensúlyozatlan karaktereket már említettem, és bár tudom, hogy a játék nem egy Diablónak készült, azért jó lett volna némi fejlődési rendszer, vagy pár megvásárolható vagy megtalálható különlegesebb tárgy. Mindemellett az a kétszer tizenhárom pálya még mentés hiányában sem tart túl sokáig – főleg, hogy a progi iszonyatosan játszatja magát, szinte lehetetlen letenni –, bár az is igaz, hogy valószínűleg csak az első végigjátszást követően kezdünk majd megismerkedni a többi karakterrel is, akik teljesen eltérő játékélményt nyújtanak, és ott van a tényleg húzósabb nehéz fokozat is.

Halleluja! Aki ettől a programtól nem szereti meg a hack 'n slash stílust, az talán ne is próbálkozzon többet ilyesmivel. A játék egyszerűsége mellett is, hála a fantasztikus audiovizualitásnak olyan hihetetlenül élvezetes, hogy gyakorlatilag lehetetlen abbahagyni, és úgy bele lehet mélyedni az önfeledt vagdalkozásba, hogy tényleg, hipp-hopp elrepül pár önfeledt szórakozással eltöltött óra az életünkből – és én azt hiszem, valahol ez a legtöbb, amit játéktól elvárhatunk!

Greg5

94%

grafika	23/25
zene/hang	14/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET

[csalás] [háttérkép] javítás [demo]

PRO: A VALAHA VOLT LEGÉLVEZETESEBB KÜLSŐ NÉZETES HACK 'N SLASH, ELKÉPESZTŐEN JÓ ZENE, ÖTLETES, NEM LINEÁRIS PÁLYATERVEZÉS, FANTASZTIKUS HANGULAT

KONTRA: TÚL RÖVID, NINCS FEJLŐDÉSI RENDSZER

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII600 MHz, 192 MB RAM, 2.5 GB HDD, GeForce1

ARENA

Blade of Darkness........................92%
Rune..89%
Ashgan......................................87%

CSALÁSOK

Delta Force: Black Hawk Down

Játék közben nyomd meg a [~] (tilde) gombot majd gépeld a szükséges kódot:

fc1ef2ed – Muníció
3cfe170c – Örök muníció
91d428aa – Életerő
43b24753 – Láthatatlanság

IGI 2: Covert Strike

Gépeld be a "nada" szót majd utána az egyik kódot:

allgod – Isten mód, sérthetetlenség
allammo – Örök muníció
easy – Könnyebb mesterséges intelligencia

Rainbow Six: Raven Shield

A csalások aktiválásához nyomd meg a [~] (tilde) gombot és a megjelenő konzolba gépeld be a kívánt kódot.

behindView 1 – 3. személyű nézetre váltás (0-val visszaváltasz első személyű nézetre)
ghost – Repülés
walk – Repülés megszüntetése
fullAmmo – Muníció feltöltése
demoRec demoname – A jelenlegi játékodból egy demót készít (a demoname helyére a felvétel nevét írd)
stopDemo – Demó felvétel megállítása
demoPlay demoname – A felvett demó lejátszása
god - Sérthetetlenség
godteam – Te és a csapatod sérthetetlen lesz
godhostage – A túszok sérthetetlenek lesznek (1 – bekapcsolás, 2 - kikapcsolás)
godall – Mindenki sérthetetlen lesz
toggleUnlimitedPractice – A küldetés sikeres lesz, de sosem ér véget
toggleCollision – Átjárhatsz más karaktereken is (csapattársakon, terroristákon és túszokon)
toggleThreatInfo – Félelem információ megjelenítése
neutralizeTerro – Minden pályán lévő terrorista elpusztítása
disarmbombs – Minden pályán lévő bomba hatástalanítása
deactivateIODevice – Minden eszköz hatástalanítása (pl. telefonok vagy laptopok, poloska telepítésnél hatásos)
rescuteHostage – Minden pályán lévő túsz kimentése
disableMorality – A moralitásra vonatkozó szabályok tiltása

Terroristákra vonatkozó parancsok:
callTerro – Minden terroristát a tartózkodási helyedre hívsz
playerInvisible – A terroristák nem fognak észrevenni
tSurrender – Minden látótávolságban lévő terrorista megadja magát
tSprayFire – A terroristák vadul fognak lövöldözni, amikor meglátnak téged
tAimedfire – Minden terrorista felkészülten fog várni rád, céloznak majd lőnek
tRunAway – Minden terrorista menekülni fog előled
tNoThreat – Minden terrorista félelmi szintje az eredeti állapotba kerül
rendSpot – Láthatod, hogy a terroristák a térkép mely részén éledtek fel

Túszokra vonatkozó parancsok:
toggleHostageThreat – Túszok félelmi információinak megjelenítése
setHPos – Túsz pozíciójának megadása (0=áll, 1=térdepel, 2=fekszik, 3=ismeretlen hatású, 4=guggol, 5=véletlen pozíció)
resetThreat – Túszok félelmének nullázása
HNA – Következő animáció (túszoknál)
HPA – Előző animáció (túszoknál)
HP – Túsz animációk (0 vagy 1)

Csapattársakra, túszokra, terroristákra vonatkozó parancsok:
showFOV – Minden karakter látóterének megjelenítése
gunDirection – Minden fegyver lézerirányzékot kap
route – A terroristák és túszok pályán kívüli útvonalának megjelenítése
routeAll – A terroristák és túszok útvonalának megjelenítése (ettől lag-os lesz a játék)
killThemAll – Minden nem játékos karakter likvidálása és eltüntetése
killTerro – Minden terrorista megölése és eltüntetése
killhostage – Minden túsz megölése és eltüntetése
killRainbow – Minden Rainbow kommandós elpusztítása

Big Mutha Truckers

A következő kódokat a játékon belül az Options / Cheats menübe gépeld:

CHEATINGMUTHATRUCKER vagy ATJCEHJMJ – Minden csalás engedélyezése kivéve az ”Evil Truck” csalást
LOTSAMONEY – Nagyon sok pénzt kapsz
LAZYPLAYER – Minden küldetés engedélyezése
USETHEFORCE - Automatizmus
SATNAV VICTORS – Diplomáciai mentesség
VARLEY – Megkapod az Evil Truck-ot
DAISHI – Apró emberek mindenhol
GINGERBEER – Gyors teherautó (hipergyors)
PUBLICTRANSPORT – Korlátlan küldetésidő
6WL – Sérülés mentesség

Enclave

A Notepad (vagy más) szövegszerkesztőt használva nyisd meg az "environment.cfg" fájlt. Ezt a fájlt az Enclave installációs könyvtárában találod. Add a fájlhoz a következő sort:

CON_ENABLE=1

Mentsd el a fájlt, majd játék közben nyomd meg a [~] gombot. Erre megjelenik a konzol, ahova gépeld be a következő kódok valamelyikét:

cg_menu cheatmenu - Csalás Menü (Isten mód/ küldetés megnyerése)
cmd giveall - Mindent megkapsz
cmd noclip - Átjárhatsz a falakon
cg_menu "god mode" – Isten mód, sérthetetlenség
cg_menu "complete mission" – Aktuális küldetés megnyerése

Figyeld az életerőd színét a bal oldalsó sarokban, ami alaphelyzetben sárgás színű. Ha az Isten mód csalás sikeres, akkor kékeszöld színűre fog változni.

Devastation

Játék közben nyisd meg a konzolt és gépeld be a kívánt a csalást (ha a csalást sikeresen aktiváltad, akkor nem fogsz hallani semmilyen hangot sem, de ha hibásan gépelted be, akkor igen).

god – Isten mód / sérthetetlenség
allammo – 999 muníciót kapsz
ghost – Átjárhatsz a falakon
walk – Falon átjárás kikapcsolása
sptravel SP3M6-BukkoRoof - Ugrás az utolsó pályára
dopefish - Isten mód, sérthetetlenség, megkapsz minden fegyvert és egy rakás pénzt

Vietcong

Játék közben nyomd meg a [~] (tilde) gombot és a kívánt kódot gépeld be megjelenő konzolba:

GIFTFROMPTERODON - Csalás mód engedélyezése
CHTHEAL - Életerő feltöltése
CHTHEALTEAM - Életerő feltöltése az egész csapatnak
CHTWEAP # - A # helyére írj egy számot (lehetőleg 0 és 30 közé essen) és megkapod az annak megfelelő fegyvert
CHTAMMO - Muníció újratöltése
CHTGRENADES - Gránátokat kapsz
CHTALLQF - Belépést nyersz a Quickfights-ba
CHT3PV (0/1) - 3. személyű nézetre váltás
SHOWFPS (0/1) - FPS (képernyőfrissítés) megjelenítése
SHOWPROF (0/1) - Statisztika megjelenítése
CHTCANNIBALS - Ismeretlen hatású
CHTKOSTEJ - Ismeretlen hatású

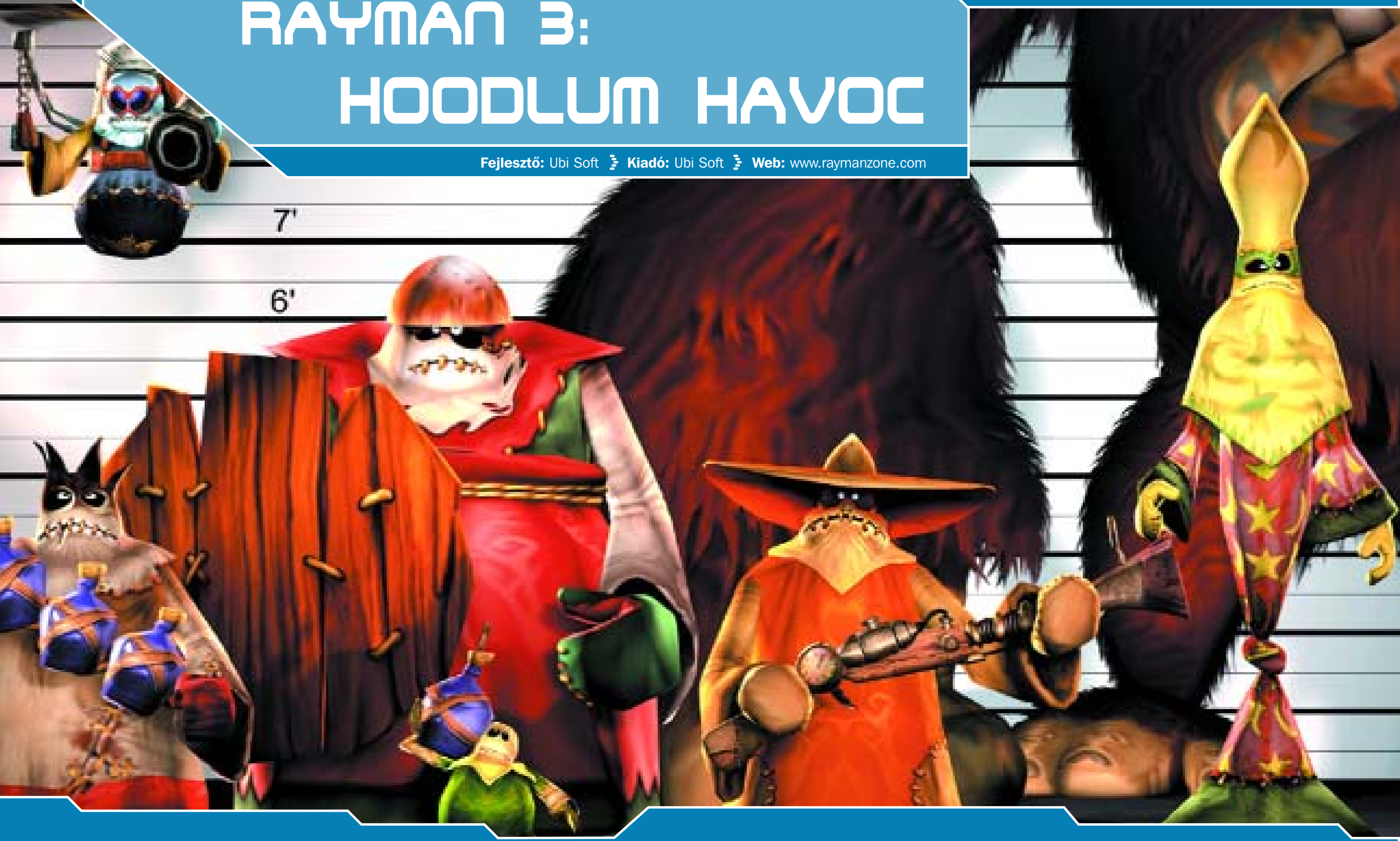
Repülés

Ha a vietkong oldalon játszol, akkor fel kell kapaszkodnod a helikopter tetejére, majd a jobb oldalon lemászni. Ezek után azonnal át kellene esned a talajon. Amint elkezdesz zuhanni, jobban jársz, ha rögtön megnyomod a [CTRL] gombot, különben tovább zuhansz és sokáig fog tartani mire sikerül visszakerülnöd a felszínre. Miután sikerült a zuhanást megállítani nyomd meg a [SPACE] gombot. Ennek hatására felfelé kellene tartanod, átrepülve a talajon.

A repülést persze nem könnyű megtanulni, főleg ha a billentyűzetkiosztást már átállítottad, ezért ez eltarthat egy darabig. Ha felfelé akarsz repülni, akkor nyomd meg a [SPACE] gombot, ha lefelé akkor a [CTRL] gombot. Ha szeretnéd megállítani a felfelé repülést, akkor nyomd meg a [CTRL] gombot, amíg a lefelé repülést a [SPACE] gombbal tudod megállítani

Rayman 3: Hoodlum Havoc

Fejlesztő: Ubi Soft **Kiadó:** Ubi Soft **Web:** www.raymanzone.com



Lassan már nyolc éve, hogy Rayman, a Flipper Öcsi-frizurás, kesztyűs platformhős meghódította a konzolokat és a PC-t. Az ügyességi játékok akkori királya, Mario onnantól kezdve kénytelen volt osztozni vele a műfaj trónján, ugyanis néhány kivétellel a Rayman-folytatások és gyűjteményes gold verziók is klasszikusok lettek (legutóbb a GBA-s változat őrjítette meg a szerkesztőséget). A most megjelent harmadik rész (több is volt, csak valahogy a készítők erre aggatták a 3-as számot) is hozza a sorozat formáját: Raymanó jobb (plat)formában van, mint valaha.

Batman, Spiderman, Rayman... A Rayman-progik sikere a profi játéktervezői munka mellett mindig a környezetben rejlett, amely jóval komolyabb és kidolgozottabb volt, mint a Mario-széria gügyögős, szirupos világa, ugyanakkor nem szakadt el annyira a meseelemektől, hogy ne tudja élvezni minden korosztály a nagyorrú hérosz ámokfutásait. A Rayman 3: Hoodlum Havoc is hű ehhez a recepthez. Rayman a második részben lezavarta a térképről Pengeszakáll admirálist és robothadseregét, így nem csoda, hogy a harmadik rész kezdetekor éppen egy gomba tövében szunyálva tölti jól megérdemelt pihenését. Sokáig azonban nem élvezheti a nyugit, ugyanis a játék által „lum”-ként emlegetett kis tündérkék elkezdenek gonosz legyecskékké, „hoodlum”-okká változni, és pillanatok alatt felforgatják Rayman lakhelyét, foglyul ejtve annak lakóit. A még alvó Raymant nagyszájú segítője, Murfy menekíti ki a rosszfiúk kezei közül, és később újabb ismerős figura csapódik hozzájuk: Globox, a bumfordi kétéltű-szerűség. Globox addig csetlik-botlik, amíg véletlenül sikerül lenyelnie Andrét, a hoodlumok vezetőjét, így Rayman-nek a világ megmentése mellett haverja gyomorpanaszait is orvosolnia kell a 9 világrész összesen több mint 50 pályáján, miközben persze a „lum”-ok megvadulásának okaira is fény derül. A környezetet dicsértem (egyes szörnyek kifejezetten emlékeztetnek a Karácsonyi lidércnyomás figuráira), de a történettel nem vagyok megelégedve: ez a gazdagon berendezett világ ennél a butácska sztorinál jóval többet érdemelt volna. Még a platformjátékokhoz mérten is bugyuta a történet, kétségkívül a program leggyengébb része.

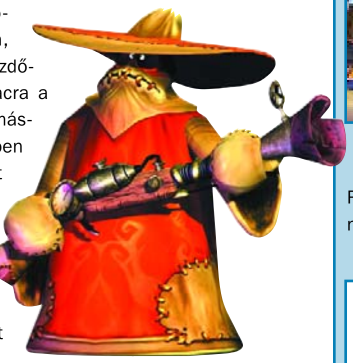
Mindenki játéka. És ezzel a negatívumok sorolása nagyjából véget is ér, a játékmenet ugyanis egészen frenetikusra sikerült. A platformjáték az a kicsontozott műfaj, amiben minden ötletet ellőttek már, ahol aztán végképp egymástól lopnak a játékok – a Rayman 3-nak mégis sikerül új (vagy legalábbis újnak ható) trükköket felsorakoztatnia tucatszám (a kanyarban lövés, a folyamatos lövések hatására működő lift és az irányított rakéta csak néhány ezek közül). Emellett természetesen az elmaradhatatlan műfaji elemek (mozgó platformok, kapcsolók, jeges padlók, segítő karakterek, stb.) is megtalálhatók a játékban, remekül eltalált arányban – egyetlen unalmas perce nem lesz a játékosnak. A játékmenet változatosságához nagyban hozzátesznek az elképesztően részletgazdag helyszínek (mocsártól a hófödte hegyig mindenhol megfordulunk majd), a szellemes főmonszták pedig a tucatellenfelek irtásába hoznak színt. Egyébként a körülbelül 15 különböző mezei szörny-

Titeket is a csillag vezetett ide? De hol a jászol?

típus is megizzasztja néha a játékost: olyan példás AI-val rendelkeznek az életünket megkeserítő rossz-arcúak (összedolgoznak, hátunkba kerülnek, menekülnek, ha közelítünk, stb.), amilyet platformjátékban még nem nagyon láthattunk – nem csoda, hogy ebben a Rayman-részben jóval nagyobb súllyal szerepelnek a harcok, mint az elődökben. Ennek ellenére – és a csak pályák elején elmentődő játékállás ellenére – a progi nem nehéz. A készítőknek sikerült eltalálniuk azt a szintet, ami még a profik számára is kihívást jelent, viszont egy amatőr számára sem megoldhatatlan. A Rayman 3: Hoodlum Havoc játékegyensúlya is jelesre vizsgázott.

Gamepaddal az igazi. A küzdelmesebb játékstílushoz igazodott főhősünk is: a futás, ugrás, leereszkedés és kapaszkodás mellett megjelent az oldalazás képessége is, valamint a már említett „kanyarlövés”, amely fedezék mögött álló ellenfeleknél jön jól. Szintén új lehetőség a célzás, ami automatikusan működik, ha közel kerülünk egy ellenfélhez vagy tárgyhoz. Rayman fegyverarzenálja is megújult, bár e téren nem tettek ki magukért a fejlesztők: az alap kesztyűn kívül főhősünk mindösszesen öt különböző kütyüt kapott, amelyeket színes konzervdobozokból szedhetünk össze. Igaz, ezeknek a tápoknak mindegyike olyan plusszal rendelkezik, amely nemcsak a harcban teszi hatékonyabbá Raymant, hanem a továbbjutáshoz is elengedhetetlenül szükséges. Mindez nagyszerű élményt ad, és remekül bele lehet feledkezni a progiba... ha az embernek akad egy jó gamepadje. Sajnos a Rayman 3 konzolos gyökere a pálya eleji mentésen kívül az irányításban is megmutatkozik: bár billentyűzetről is korrekten lehet kezelni a játékot (és végig is lehet játszani), de egyszerűen nem tudunk olyan beállítást definiálni, ami igazán kényelmes lenne. Gamepad tehát mindenképpen ajánlott (force feedback-et is támogat a program), már csak azért is, mert élesebb kanyarok esetében a kamera követési sebessége sem áll a helyzet magaslatán – látszik, hogy a fejlesztők ezt a technikai „apróságot” nem billentyűzethez igazították.

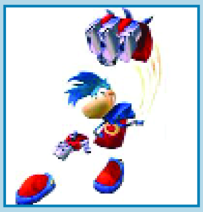
Olcsó szórakozás. Az internetes fórumokon sokan panaszkodtak amiatt, hogy a Rayman 3 rövid játék. Valóban, körülbelül 15-20 óra alatt végig lehet szaladni rajta (és fel lehet iratkozni a hivatalos honlapon nyilvántartott dicsőségtáblára), viszont egyrészt a készítők a szokásosnál jóval olcsóbban, 20 dolláros kezdőáron dobták piacra a produktumot, másrészt játék közben annyi apró pluszt szerezhetünk meg, amennyi további egy-két órára elegendő szórakozást



HESZTYŰS KÉZZEL

A Rayman 3-ban igen fontos szerepet kapnak a színes konzervdobozok, amelyekből főhősünk különféle kesztyűket szedhet össze – ezek segítségével nemcsak az ellent taníthatja meg kesztyűben dudálni, hanem a továbbjutás útjában álló akadályokat is megszüntetheti.

Vortex Fist: Polgári nevén Örvényököl. Ha Rayman felszedi ezt az upgrade-et, normál lövedéke helyett pici forgószeleket szórhat a Szerjózsa minden irányába. A magasabb csavaros platformokat e forgószelek segítségével lehet lejjebb ereszteni.



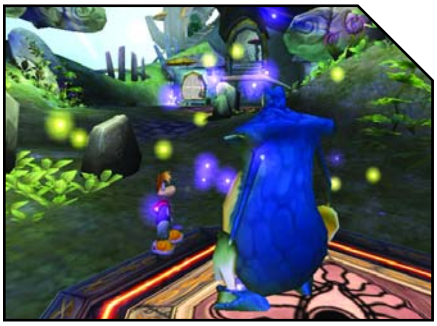
Heavy Metal Fist: Rayman ököl a Vasököl, oda csap, ahova köll... Ezeket a kesztyűket felvéve Rayman átmegy nyóckeres macsóba: egy ütéssel csapja szét a rosszfiúkat, és képes puszta kézzel betörni olyan ajtókat, amelyeket egyébként nem.

Iron Jaw: Egy szadomazo kellék Tarzan gardróbjából. A kesztyű hosszú láncot lő ki, amelynek végén medvecsapdára emlékeztető vas állkapcsok csattintják össze azt, amihez hozzáérnek. Ugyan fegyvernek sem utolsó, elsősorban mégis a magasban lengetőzésre fogjuk használni.

Shock Rocket: A legmókásabb fegyver, kár, hogy igen rövid ideig tart a hatása. Hősünk rakétát enged az útjára, amelyet becsapódásig mi irányíthatunk. Vicces dolog kilőni a három kanyarral odébb várakozó sarki rosszfiút, de mazochisták akár Rayman amortizálásával is megpróbálkozhatnak...

Throttle Copter: Ez nem is kesztyű, hanem sapka, mégpedig az előző részekben is felbukkant propelleres satyesz. Na vajon mit tud Rayman, ha ez a fején van? Úgy van, repülni, mégpedig gyorsabb irányváltásokkal, mint azt a normál ugrás és lebegés lehetővé teszi.

Se keze, se lába, mégis felmegy a padlásra. Mi az?



Na, végeztünk a képaláírásokkal, erre igyunk!

nyújt. Bizonyos ponthatárok elérésénél kapunk néhány filmjelenetet, amelyeket a játék főmenüjéből érhetünk el. Ezek a rosszfiúk „Hogyan csináld ki Raymant” című roppant mulatságos reklámkampányának egyes kisfilmjei, kivétel nélkül egy-egy szerencsétlen Rayman-dublőr megrendezett – és kacagtató – pórul járását mutatják be. Hasonló módon szerezhetünk a platformjátéktól független mini-játékokat is. Ezek pedig apró ügyességi ujjgyakorlatok, teniszt éppúgy találunk köztük, mint primitív FPS-t – kellemes kis levezető hülyeségek egytől egyig. Ráadásul maga a főprogi is van olyan jó, hogy többször végigjátssza az ember, így a Ubi Soft fejlesztői igenis megszolgálták a tisztelt vevő pénzét.

Raymenő. A Rayman 3-ban az eddigi legszebb Raymant tisztelhetjük: a játék kulcsínéből olyan szintű igényesség árad, amelyről bármelyik Mario-játék példát vehet. A nagyobb poligonszám és a szemet gyönyörködtetően részletes, színesebb textúrák természetesnek vehetők a Rayman 2 óta eltelt három és fél év után, mint ahogy a finom animációk is (Raymannek 200 különböző mozgása van most). De igazából nem is a forradalmi effektek (bár ilyenek is akadnak) varázsolják el a játékost és teremtik meg a játék rajzfilm mozifeelingjét, hanem a tervezői egységesség – egyszerűen nincs olyan részlete a programnak, amely kilógna a többi közül. Az új helyszínek, a korábbi részekből már jól ismert pályák (kristálykastély, a platformokat csak tükörképükben mutató tükörszoba) és a világok közti nem platformalapú, hanem inkább ügyességi versenyekre emlékeztető átvezető pályák elképesztő összhangban vannak egymással. A hangulathoz és a játék változatosságához méltó a zene is, egyedül a túl „normális” szinkronhangokat kellett szokni egy kicsit, bár profi mivoltukhoz nem férhet kétség (John Leguizamo – Rómeó és Júlia, Tűzparancs – mint Globox egyszerűen zseniális). Összességében tehát a találásra sem lehet panaszunk, és lényegi kifogás híján így a progi ki is érdemelte a 9-cel kezdődő százalékértéket: bár „konzolossága” nyilvánvaló, PC-n is remekül megállja a helyét, és butácska sztorija ellenére műfajának egyik büszkeségét tisztelhetjük benne. A tavalyi multiplayeres próbálkozás, a Rayman M (vagy Rayman Arena) után ez a progi végre ismét visszaállította a Rayman név régi fényét. Vétek kihagyni.

RAYMAN TÖRTÉNELEM

A Ubi Soft 1995-ben mutatta be Raymant a játékosoknak Playstation-ön és PC-n. A platformjátékokra akkor már ráfért egy kis vérfrissítés, és a levegőben lebegő kezű főhős erre kiválóan alkalmas volt: 65000-es színpaletta, 70 pálya, 50 karakter és CD minőségű zene voltak a játék adu ászai. Két évvel később a PC-s Rayman Gold 24 további pályával és pályaszerkesztővel fokozta az élvezetet, majd 1999-ben jött az igazi folytatás, a Rayman 2: The Great Escape (PC-n és N64-en, majd PS 1-2-n és DC-n is). Új fegyverek, forgószél-lovaglás és lávaszörf jellemezte az új idők Rayman-jét, no meg az a csöppet sem elhanyagolható tény, hogy az 50 pálya immár 3D-ben pompázott. Ez volt az első olyan platformjáték, amely igazán sikeresen valósította meg a műfaj „3D-sítését”. Ezt még ebben az évben követte a Rayman Forever, amely a Rayman Goldhoz csapta a rajongók által készített 40 legjobb pályát, így aki kimaradt az első Rayman-ből, az a második rész után is pótolhatta a mulasztást. 2001-ben aztán a Rayman 2-t is utolérte a gold verziók pénzéhes koncepciója Rayman 2: Revolution néven, majd 2001 végén, 2002 elején piacra került a Rayman M (más néven Rayman Arena), amely a sorozat egyetlen igazi bukása volt: platformjáték helyett néhány idétlen multiplayer játékmódot kaptak a csalódott rajongók. Most a készítők szerencsére visszatértek az eredeti alapokhoz – a fanok legnagyobb megkönnyebbülésére...

Stöki

90%

grafika	23/25
zene/hang	12/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	13/15
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

PRO: NAGYSZERŰ JÁTÉKMENET, BÁJOS GRAFIKA, VÁLTOZATOSSÁG MINDEN TÉREN

KONTRA: NEHÉZKES BILLENTYŰZETES IRÁNYÍTÁS, GAGYI SZTORI

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII600 MHz, 128 MB RAM, 800 MB HDD, D3D

ARENA

Heart of Darkness	95%
Rayman	88%
Rayman 2	85%

WARRIOR KINGS: BATTLES

Fejlesztő: Black Cactus **Kiadó:** Empire Interactive **Web:** www.warriorkingsbattles.com

Szokatlan kísérletre szántam el magam. Úgy kezdek hozzá a cikkhez, hogy el sem indítottam a játékot. Nem, nem a lustaság beszél belőlem! Mielőtt bárki megvádolna, ismertetem a kísérlet lényegét.

Élénken él bennem a Warrior Kings emléke: egy nagyon is ellentmondásos kép. Ezért előre leírom szépen, mi volt az, ami az előző részt elrontotta, csak ezután nézem meg a Battlest, hogy lássam, mit javítottak ki a második részben.

Az előző rész tartalmából… A Warrior Kings középkori hangulatú fantasy RTS volt, enyhe RPG-beütésekkel, jó sztorival, kidolgozott háttérvilággal, remek hangulattal és briliáns játékrendszerrel. Számtalan újítást hozott a műfajba, amelyeket a szakma utóbb a nagyobb nevű, ámde időrendben később debütáló játékoknak tulajdonított – például Warcraft III.

Habár a magam részéről figyelemreméltónak tartom a Warrior Kingset, mégsem volt jó játék. Legjelentősebb hibái: a mérhetetlenül ostoba AI, a pocsék útkereső algoritmus, a skirmish mód teljes hiánya, az alacsony framerate, végül a gyenge, túlságosan is szkriptelt jellegű level-design.

Akkoriban mindezeket a hibákat annak tudtam be, hogy a fejlesztőcsapat talán túl sok időt töltött a játékrendszer és a koncepció csiszolgatásával, és végül nem maradt idejük a pályakészítésre, az AI okosítására, és az optimalizálásra. Azóta eltelt egy esztendő, bizonyára adódott alkalom rendesen befejezni a félbemaradt produkciót.

…most pedig a folytatás. Itt vagyok megint, órákat játszottam a játékkal. Halálos dózist kaptam tutorialokból – egy kezemen meg tudom számolni az ismerőseimet, akik végig szokták csinálni… mégis, nincs ember, aki segítség nélkül rájön, hogy is kell itt a kamerát kezelni! Játszhattam még skirmish-t az AI ellen – ez a hiány tehát megoldódott. Jelentem továbbá, a futási sebesség továbbra is probléma, de az útkeresés és az AI javult – utóbbi esetében inkább úgy fogalmaznék: már létezik. Viszont a grafika az elmúlt egy esztendő során elavult – senki ne várjon C&C Generals-t, Age of Mythology-t vagy egy S.W.I.N.E.-t!

Újból az ígéretek földjén. Már az előző résznél megtanultam, hogy a Warrior Kings az ígéretek földje. Ezekben most sincs hiány. Ígérnek egy érdekes sztorit… és ezt el is hiszem. A történet 100 esztendővel az előző rész után játszódik, mikor a nehezen kivívott béke ismét háborúba fordul. Ezúttal nem csak két tábor (birodalmi és pagan) közül választhatsz, hanem egy harmadik, felvilágosultan gondolkodó csoportosulás is megjelenik, akik elsősorban nem mágiát, hanem technológiát alkalmaznak. A játszott oldal kiválasztása továbbra sem menüből történik, hanem döntéseid határozzák meg, melyik társasághoz csapódsz.

Már az előző részben is elhangzott, hogy az RTS-szabványú „termelés-és-lerohanás" helyett itt a harctéri stratégia (is) számít. Mértékkel volt igaz… most újra megígérték. Összesen 60-féle egység, különféle formációk, terepelőnyök… stb. – tavaly ugyanezt mondták. Ezúttal kiegészítették azzal, hogy egyes tereptípusokon csak bizonyos egységek juthatnak át – például a meredek sziklafalakon csak a felderítők képesek felkapaszkodni.

Remek ötlet, hogy az AI ellenfelek személyiséget kaptak. A játékhoz ötven generális jár, mind eltérő stratégiával és taktikával játszanak, eltérő mentalitással és képességekkel bírnak. Érdekesség, hogy személyiségük és stílusuk alapjául az Internetről kerestek tapasztalt Warrior Kings-játékosokat.

Én szurkolok. Mindent bele! Ezúttal van skirmish-mód 50-féle AI-val, vagy pedig hét emberi játékos ellen. Garantáltan hangulatos szingli hadjárat 22 pályával. Az ígéretek – csodák csodája! - megvalósultak… legalább a fele… annak, amiket már az első részben is beharangoztak… De ez is elég ahhoz, hogy a kidolgozott játékrendszerrel és remek fantasy hangulattal a Warrior Kings: Battles-t az utóbbi idők egyik kiemelkedő RTS-évé emelje. Talán furán hangzik: én az előző részt is nagyon szerettem.

-nyúl-

83%

grafika	20/25
zene/hang	12/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

PRO: REMEK JÁTÉKRENDSZER, JÓ HANGULAT, VÉGRE VAN SKIRMISH MÓD
KONTRA: AZ AI MÉG MINDIG NEM A LEGJOBB, SEBESSÉG-PROBLÉMÁK, A GRAFIKA KICSIT ELAVULT

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII900, 128M RAM, D3D, 800M HDD

ARENA

Warrior Kings	77%
Warcraft III	93%
Age of Mythology	93%

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Fejlesztő: Konami **Kiadó:** Konami **Web:** www.mgs2online.com

Kevés olyan PlayStation 2 játék létezik, amelynek a megítélése kapcsán a tesztelők olyan egységes véleményen lennének, mint az utolsó Metal Gear epizód (átlagban 95-98% körüli értékeléseket kapott). A nagy kérdésnek természetesen az számít, hogy a – pontszámban és népszerűségben már így is csökkenő tendenciát mutató Xbox-változat után – 2003 áprilisában megjelenő PC-s átirat, vajon milyen sikerre számíthat. Néhány alvás nélkül eltöltött este után úgy gondoljuk, hogy Substance-t nem érdemes kihagynotok...

Egy újabb nagy név. Hideo Kojima még nem szerepelt a világ legbefolyásosabb játékfejlesztőit bemutató sorozatunkban, de nem kétséges, hogy a játékiparban elért eredményei alapján mindezt ő is megérdemelné. (Reméljük, hogy hamarosan sorra kerül.) Az ok pedig az általa életre keltett Metal Gear sorozat, amely 1987 óta már számos népszerű folytatást megélt. Igaz, Kojima nem kalandozott el más kategóriákba, mint a sorozat nagy öregjei (de talán az életkorából adódóan ez még bekövetkezhet), viszont kiemelkedő sikereket ért el a Metal Gear tökéletesítésével, amely úton már az is óriási fegyverténynek tekinthető, hogy az epizódok sosem tűntek újabb bőrlehúzásoknak. Az, hogy Európában, illetve tovább szűkítve a kört, Magyarországon eddig kevesebbet hallhattunk róla, az egyrészt annak köszönhető, hogy a Metal Gear tipikus példája a konzolos játékoknak. A Nintendo NES-re, majd PlayStation-re írt programok főként a konzolok őshazájában, Japánban, továbbá Amerikában érték el többmilliós eladásokat. Végül a nagy népszerűség és az üzleti megfontolások elvezettek oda, hogy 2001-ben a Metal Gear Solidot – az éppen aktuális részt – PC-re is átírták. Az eredmény finoman fogalmazva is mérsékelt sikerként említhető, amelyben vélhetőleg nagy szerepe volt annak, hogy a konzolra kitalált irányítás PC-n túlzottan körülményesnek tekinthető. Napjainkban viszont már a Metal Gear is multiplatformos, azaz a legutolsó rész, a Metal Gear Solid 2: Substance a PS2 és Xbox változatok után némi csúszással ugyan, de természetesen PC-n is megjelent. Bátran állíthatjuk, hogy aki veszi a fáradtságot, hogy az első, kezdetben furcsa perceken átküzdje magát, annak a továbbiakban felejthetetlen élményben lesz része.

Kell ez nekem? Nagyjából ezek az érzések merülhetnek fel minden jobb érzésű FPS-en edződött PC tulajdonosban, amikor az egyébként igen látványosra és high-techre sikerült bevezető után átvesszük a játék irányítását. Érdemes egy kicsit körüljárni ezt a témát, hiszen a Substance elsőre olyan kamerakezelést, és ezáltal olyan játékélményt közvetít, amely PC-n egyedülállónak nevezhető. Számomra mindez olyan idegesítő tulajdonságnak tűnt, hogy az Xbox változatot még akkor is bosszantónak tartottam, ha teszem azt csak néztem, ahogy valaki játszik vele (ugye időrendben ez jutott el előbb hozzánk). Végül Sasa lelkes propagandájának köszönhetően leültem végignézni az átvezető animok egyikét, majd húsz perces mozizás után egyszerűen nem akartam elhinni, hogy létezik olyan játék, amelyhez ilyen filmszerű jeleneteket renderelnek. Korábban megnéztük ugyan az első PC-re átírt Metal Geart, de akkor némi szenvedéssel felérő játék után a küzdelmeket már az első pályán feladtuk. Most azonban olyan vonzónak tűnt a kerettörténet kibontakozása, hogy még aznap elkezdtem barátkozni az Xboxos Substance irányításával. Meglepő módon a kezdetekben idegesítőnek titulált rögzített kameraállások, illetve a harmadik nézőpont (ez az alapfelállás) mellett elérhető FPS mód pár perc játék után már kevésbé tűnt borzalmasnak. Ráadásul az első fél óra után a történet annyira magával ragadó, hogy addigra már garantáltan elfelejtjük az irányítás kezdeti nehézségeit. Hasonló a helyzet PC-n is, ahol mondjuk szinte

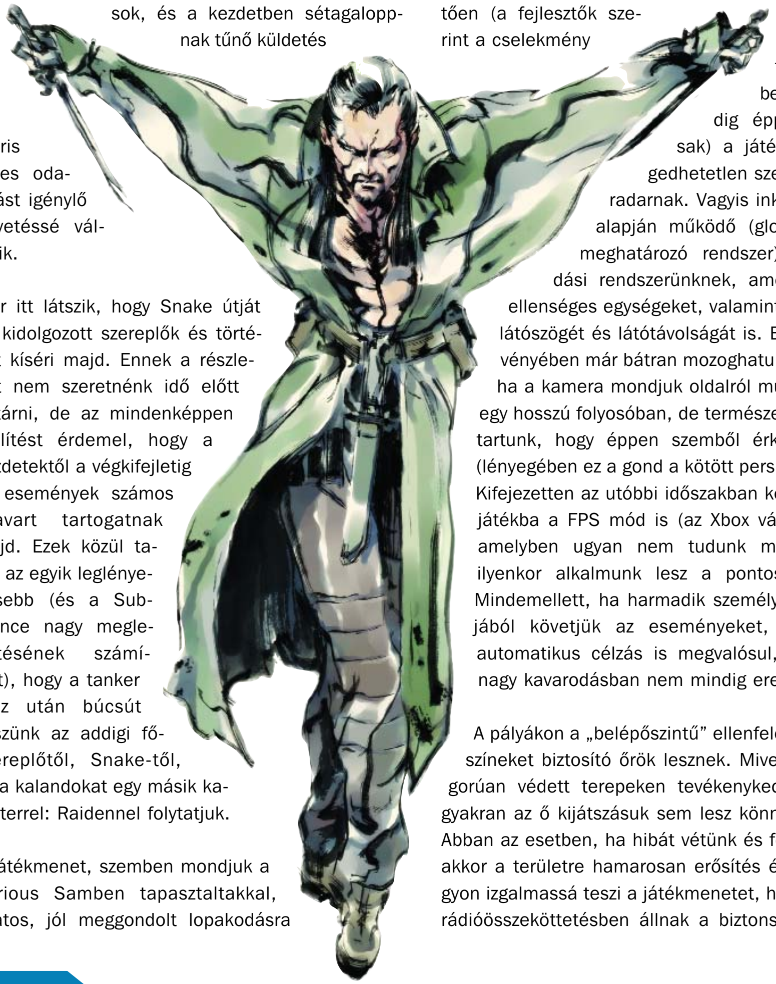
Íme az abszolút biztonságos szex iskolapéldája

Azonnal vegyen PC Gurut, különben....

ellenkezik a józan ész minden szabályával, hogy az egér például nem kap szerepet a vezérlésben, ám ennek ellenére elmondható, hogy a kitalált rendszer többé-kevésbé jól működik. Egyetlen tanácsunk tehát ezzel kapcsolatban, hogy ne adjátok fel. Legyen az Xbox vagy PC, a Substance megéri azt a pár perc gyakorlást. Utána olyan 18-20 óra élvezetes játék következik.

Játék, mozi, játék, mozi... Amennyiben megszoktuk, hogy a fejlesztők milyen nézőpontokat és mozgásteret engedélyeznek számunkra, a következő benyomásunk már mindenképpen pozitív lesz. A Metal Gear egyik alapkoncepciója a játékba épített átvezető animációk tömege, melyek révén egy jól kitalált történet részesei lehetünk. Ezen jelenetek kidolgozottsága minden eddigi PC-s játékot messze maga mögé utasít, sőt általános vélemény, hogy akciófilmként is megállná a helyét. Konkrét információnk ugyan nincs arról, hogy a Substance hány perc mozit tartalmaz, de az biztos, hogy ezek mennyisége egyrészt nem elhanyagolható, másrészt a játék végére sem csökken (az utolsó körülbelül negyed órás rész után fogadtam meg, hogy az E3-on leborulok Kojima előtt). A motion capture eljárással készített felvételek során a szerepeket hivatásos kommandósok segítségével maguk a fejlesztők játszották el, majd mindez a digitális technológia segítségével nyerte el a végleges formáját. Kojima ilyenkor rendezőként is tevékenykedett, de a kellő hatás elérése érdekében a projekten operatőr, katonai szakértők és filmes specialisták is dolgoztak. A végeredményt pedig profi szinkronhangok tették tökéletessé.

A kerettörténet nem sokban tér el az előző részek cselekményeitől, mely lényegében arra épül, hogy a kormányzat különlegesen képzett egységének tagjaként kell tevékenykednünk. A legendás Solid Snake szerepében látunk hozzá, hogy behatoljunk egy olajszállító tanker belsejébe, ahol bizonyítékokat kell szereznünk a Metal Gear létezéséről. Utóbbi egy titkos katonai fejlesztés, amely nukleáris fegyverrel tömegpusztításra is képessé tett mechet takar. Szinte még fel sem térképezzük a terepet, amikor feltűnnek az első orosz kommandósok, és a kezdetben sétagaloppnak tűnő küldetés máris teljes odaadást igénylő bevetéssé válik.



Már itt látszik, hogy Snake útját jól kidolgozott szereplők és történet kíséri majd. Ennek a részleteit nem szeretnénk idő előtt feltárni, de az mindenképpen említést érdemel, hogy a kezdetektől a végkifejletig az események számos csavart tartogatnak majd. Ezek közül talán az egyik leglényegesebb (és a Substance nagy meglepetésének számított), hogy a tanker rész után búcsút veszünk az addigi főszereplőtől, Snake-től, és a kalandokat egy másik karakterrel: Raidennel folytatjuk.

A játékmenet, szemben mondjuk a Serious Samben tapasztaltakkal, óvatos, jól megondolt lopakodásra épül. Mint az ellenséges területén bevetett ügynök, az egyetlen esélyünk a túlélésre, ha csöndben végezzük a dolgunkat, és igyekszünk láthatatlanok maradni. Egyben ez adja a Metal Gearek alaphangulatát is. A korábban már említett „korlátozott” kameraállásoknak köszönhetően (a fejlesztők szerint a cselekmény függvényében ezek mindig éppen ideálisak) a játékban elengedhetetlen szerepe van a radarnak. Vagyis inkább a GPS alapján működő (globális helymeghatározó rendszer) tájékozódási rendszerünknek, amely jelzi az ellenséges egységeket, valamint azoknak a látószögét és látótávolságát is. Ennek függvényében már bátran mozoghatunk akkor is, ha a kamera mondjuk oldalról mutat minket egy hosszú folyosóban, de természetesen attól tartunk, hogy éppen szemből érkezik valaki (lényegében ez a gond a kötött perspektívával). Kifejezetten az utóbbi időszakban került bele a játékba a FPS mód is (az Xbox változat óta), amelyben ugyan nem tudunk mozogni, de ilyenkor alkalmunk lesz a pontos célzásra. Mindemellett, ha harmadik személy nézőpontjából követjük az eseményeket, valamiféle automatikus célzás is megvalósul, ám ez, a nagy kavarodásban nem mindig eredményes.

A pályákon a „belépőszintű” ellenfeleink a helyszíneket biztosító őrök lesznek. Mivel eleve szigorúan védett terepeken tevékenykedünk, ezért gyakran az ő kijátszásuk sem lesz könnyű feladat. Abban az esetben, ha hibát vétünk és felfedeznek, akkor a területre hamarosan erősítés érkezik. Nagyon izgalmassá teszi a játékmenetet, hogy az őrök rádióösszeköttetésben állnak a biztonsági szolgá-

HIDEO KOJIMA ÉS A METAL GEAR

Metal Gear Solid (PC, PSX)

A Metal Gear sorozat atyja, az egyik legnagyobb japán játékfejlesztő-sztár idén augusztusban ünnepli negyvenedik születésnapját. Világéletében filmrendezőnek készült, eleinte úgy tűnt, csak kis kitérő lesz a pályáján a Konaminál '86-ban vállalt játékrendezői állás – csakhogy „közbejött" a '87-es Metal Gear elsöprő sikere, ami ráadásul minden egyes folytatással meghatványozódott. Az akciójátékok tárházából addig teljesen hiányzó lopakodós-taktikai játékelemek használata, és az RPG-ket is lepipáló izgalmas és fordulatokban bővelkedő történet mindenkit levett a lábáról. Japánon kívül az első playstationös verzió, a négy évig készült Metal Gear Solid hozta meg számára az ismertséget; azóta – a japán játékok között szinte egyedülálló módon – művei Amerikában és Európában még a japán sikereket is túlszárnyalják.

Hideo Kojima

Kojima titka, hogy a játékokhoz filmes szemszögből közelít, a történeten, a karaktereken, a párbeszédeken, a dramaturgián keresztül fogja meg a játékost, és így semmihez sem hasonlítható atmoszférát varázsol. Páratlan érzékkel tud elvonatkoztatni a játékstílusok korlátaitól, emellett arra is figyel, hogy a játékainak legyen eszmei mondanivalója. Egy Kojima-játékban, legyen az akár egy x-edik folytatás, biztos nem fogunk ezerszer látott sztoriszálakkal, sablonos megoldásokkal találkozni, a mester mindig eredeti és meghökkentő fordulatokkal tartja fenn a feszültséget és az izgalmat.

Az eredeti Metal Gear (NES)

A páratlan sikersorozat után Kojima többször is azt nyilatkozta, hogy elege van a Metal Gearből, a történet véget ért – ettől függetlenül a Konaminál gőzerővel folyik a harmadik rész fejlesztése, sőt rendszeresen kelnek szárnyra pletykák a negyedik részről is. Hősünk mostanság egy igencsak ötletes gameboyos játékon dolgozik: az Our Sunhoz a tervek szerint gyári tartozékként egy kis fény-szenzor fog járni. Amíg természetes napfény éri a szenzort (azaz a játékos a szabad ég alatt tartózkodik, ami a játék bevallott célja), hősünk, mint valami anti-vámpír, automatikusan regenerálódik, és extra erőt kap.

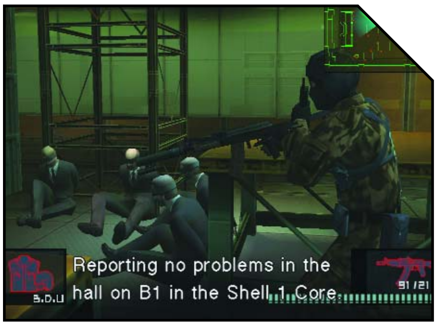
lattal, tehát ha megtámadjuk őket, és mondjuk a lövésünk célt téveszt, akkor az első teendőjük az lesz, hogy azonnal segítséget kérnek az éteren keresztül. „Elkaptam! Küldjetek erősítést", hangzik el orosz akcentussal, ha nem vagyunk elég figyelmesek. Jó esetben azonban kikerülhetjük a katonákat, illetve elkábíthatjuk őket az erre rendszeresített bénító lövedékekkel. A módszer előnye, hogy a hangtompítónak hála nagyon csendes, továbbá hogy az így hatástalanított ellenfeleinket elrejthetjük mondjuk a közeli szekrényben, vagy kietlenebb helyeken, ahol még véletlen sem akadhat rá egy újabb járőröző egység (aki aztán riadóztatja a többieket). A Metal Gear egyik nagy húzása, hogy a figyelmetlen őrök mögé lopakodva, egy határozott „ne mozdulj" felszólítással megadásra késztethetjük őket. Ilyenkor felemelik a kezüket, és módunk van eldönteni, hogy megkíméljük az életüket, vagy a biztonságosabb munkavégzés okán kitörjük a nyakukat, esetleg egyéb módon iktatjuk ki őket.

Minden óvatosságunk ellenére is kerülünk majd olyan helyzetbe, hogy észreveszik a jelenlétünket. Ilyenkor a „központból" egy kőkemény hang újabb egységet küld a helyszínre, melyek felfedezik mondjuk az általunk lelőtt katonákat. Ha elkábítottuk, akkor például felrugdossák, de előfordul, hogy a rádión keresztül keltik fel, vagy hogy nem találnak senkit, akkor jelentik, hogy minden rendben, a helyszín biztonságos. Nem is sejtve, hogy az egyik szekrényben Raiden várja a nyugalmasabb időket. Persze, ez nem száz százalékosan igaz, hiszen van, hogy benéznek a szekrénybe, és szépen szitává lövik. Nagyon brutálisan néznek ki például a rohamosztagosok, akik pajzzsal érkeznek a helyszínre, és csak komoly küzdelmek árán juthatunk túl rajtuk. Idővel szilánkokra lőhetjük a pajzsukat is, de többnyire addigra már minden oldalról körülvesznek, és ilyenkor bizony a realitások érvényesülnek a játékban is.

Nem lehet panaszunk a játék AI-jára, hiszen a katonák és a csapatok jól végzik a dolgukat. Igen kemények, gyorsak, és ha arról van szó, akkor még a függőhíd alján kapaszkodó Raident is képesek brutálisan legéppuskázni. Az más kérdés, hogy nekünk lényegesen jobb a látótávolságunk, tehát sok esetben biztonságos távolságból szépen becélozhatjuk őket. Érdemes megemlíteni, hogy a kapkodás és az erőszakos behatolás semmiképpen sem követendő, hiszen riadó esetén a GPS információink megszűnnek, így gyakorlatilag sötétben kell tapogatóznunk. Amennyiben átvészeljük ezt az időszakot, és az erősítés visszatér a helyére (esetleg megerősítik a védelmet, és ilyenkor maradnak), akkor visszakapjuk a bal sarokban elhelyezett „radart" is.

Ahogy a történet alakul, a rutinfeladataink mellett le kell győznünk az időnként feltűnő fő ellenfeleket is. Ezeken a részeken látszik, hogy nagyon jól ki lettek egyensúlyozva, azaz rendesen meg kell küzdenünk velük, de mindez nem megy a játszhatóság rovására. (Emlékezetes ellenpélda a MOHAA külvárosi pályája, ahol a mesterlövészek az őrületbe kergették a szerencsétlen játékosokat.) Itt ugye fel kell készülnünk arra, hogy nem hétköznapi képességekkel megáldott erőkkel szegültünk szembe, így aztán az addig hatásos eszközeink sem érnek majd célt. Egészen kétségbeejtő mondjuk a játék vége felé az a jelenet, amikor az aktív Metal Gearekkel kell megküzdenünk, és az első három után (akiket csak hihetetlen erőfeszítések árán sikerül szétlőnünk) bejön a következő három robot, majd észrevesszük, hogy a háttérben legalább tucatnyi várakozik az újabb bevetésre. Hasonlóan reménytelen, amikor Vamppal kell megküzdenünk, akit csak bizonyos pillanatokban fog a golyó, stb. Viszont az is igaz, hogy az összes főellenfélnek létezik gyenge pontja, amit hogyha megtalálunk, akkor a legyőzése már nem jelent majd különösebb nehézséget.

Nehéz a Metal Gear játékélményét pontosan átadni, hiszen igen összetett hatásokon alapul. Egyrészt a mozijeleneteken keresztül alakuló történet



rengeteget dob a játékon, de önmagában a „mászkálós” részek is élvezetesnek tekinthetőek. A nanokommunikációnak köszönhetően (ez egészen apró beépített adó és vevő egységet jelent) a segítőink végig tartják majd velünk a kapcsolatot, és elemzik a helyzetet, tanácsokkal látnak el. Az ezredes, a barátnőnk (aki szintén a „cég” alkalmazottja), később Snake, és más mellékszereplők is e módon kommunikálnak velünk, amely tovább erősíti bennünk azt az érzést, hogy egy filmnek a főszereplői vagyunk. Ráadásul a történet olyan mélységű, hogy az már valóban érdekessé válik a számunkra, még akkor is, ha helyenként kicsit követhetetlen is. Amúgy a végkifejlet a manapság divatos „mi a valóság, és mi nem” témakört feszegeti, játékhoz képest igen értékelendő végkövetkeztetésekkel. Az már csak hab a tortán, amikor mindezt utcai életképekkel fejezik be, és megértjük, hogy milyen utalások vonatkoznak a jelenlegi életünkre is. A Metal Gear nem az a játék, amelyet végigjátszunk, és szörnyen csalódottak leszünk, mert a végéről elmarad azaz élmény, amiért az utolsó részeken is keresztülvergődtük magunkat. Itt bizony a legvégső képkockák is kidolgozottak és egyedülállóak a maguk nemében.

Fontos még megemlítenünk a filmjelenetekben megfigyelhető dramaturgiát, amely remekül jelzi számunkra, hogy itt bizony japán alkotással állunk szemben. Meggyőződésem, hogy ilyet európai vagy amerikai fejlesztőktől nem fogunk látni.
A sok vér, a természetfeletti képességekkel felruházott szereplők és a kőkemény kommandós akciók mellett jól megférnek a játékban a személyes drámák, mint a főszereplő és a barátnőjének a viszonya, vagy éppen a társunk és a testvére közötti érzelmes szál, stb... Mondjuk az eléggé hatásos volt, amikor az egyik legrázósabb jelenetet közben (ahol bombákat kell hatástalanítanunk) bejelentkezik Rose, a barátnőnk és gyakorlatilag kiborul, hogy miért húzódunk el mellőle esténként az ágyban. Vagy amikor a Matrixból kölcsönvett jelenet után – ahol a mindenre elszánt csapatuk komor arckifejezéssel belegyalogol a kamerába – Otacon zokogásban tör ki, mert elveszítette Emmát, a testvérét.

Megéri a pénzét. A dupla DVD-n forgalomba kerülő játék (amelynek második lemezén egy “hogy készült” dokumentumfilm kapott helyet) az utolsó forintig megéri a pénzét. A Substance-ban rengeteg munka van, és ez a végigjátszás egésze alatt érezhető lesz. Nincs egy pillanatnyi kihagyás, az akció folyamatos, a kidolgozás pedig a legutolsó helyszínig és animációig különösen igényes, és a már említett okok miatt teljesen egyedülálló. Igaz ugyan, hogy a program elsőre szokatlan megközelítéseket tartalmaz, amely főleg a játékos perspektívájára és az irányításra vonatkozik, de amint belemelegedünk a történetbe, látni fogjuk, hogy mindez nem egy óriási hiba a fejlesztők részéről, hanem egy olyan rendszer, amely nem általános, és talán nem is a legbarátibb, de ennek ellenére működőképes, és jól szolgálja az izgalmas játékmenet megvalósulását. A grafika nem számít technológiai áttörésnek, de kellően részletes, és a karakterek PC-s viszonylatban nagyon jól kidolgozottak. Szemben a konzolos változatokkal, itt módosíthatjuk a felbontást, és elmondható, hogy a tesztkonfiguráción – amely Titanium 4200-as kártyából és 2GHz-es CPU-ból állt – 1024x768-ban teljes részletesség mellett sem szaggatott. Kifogásoltunk viszont, hogy az animációk az Xboxos változathoz képest PC-n kicsit rosszabb minőségűek voltak, illetve, hogy a motion blur hatások elég zavaróan jelentkeztek, ha megpróbáltuk az effekteket teljes erőbedobással szerepeltetni. Azt is negatívumként említhetjük, hogy az egyébként végletekig kidolgozott program PC-s változatában sikerült a párbeszédek alá olyan igénytelen karaktert keríteni, hogy az valami elképesztő. Xbox és tv esetében ez teljesen másképp nézett ki. Végül egy utolsó figyelmetlenség: a konverzióban is folyamatosan a konzolos kontrollerre hivatkoznak, azaz ha a program elmondja, hogy például hogyan tudunk lőni, akkor az mit sem ér majd, mert mindössze annyit közöl, hogy nyomjuk meg az ’A’ gombot. Ráadásul a lövés esetében, ha már célzunk, mindenképpen lőni fogunk, míg az Xbox kontroller lehetővé teszi, hogy ha szépen lassan veszszük le a gombról a kezünket, akkor az olyan, mintha letettünk volna a korábbi szándékunkról.

Összefoglalva: a Metal Gear Solid 2: Substance PC-n is kiemelkedően jó játék, és aki szereti a lopakodós akcióprogramokat, annak mindenképpen kihagyhatatlan. Ezenfelül érdemes megpróbálkozni vele annak is, aki hozzám hasonlóan korábban nem rajongott ezért a stílusért. Elképzelhető, hogy az új elemekkel felvértezett Substance hangulata magával ragadja majd.

shoebaron

93%

grafika 22/25
zene/hang 15/15
játékélmény 36/40
kategórián belül 15/15
összhatás 5/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

PRO: MINDEN ELEMÉBEN PROFI MEGVALÓSÍTÁS, FANTASZTIKUS ZENE É
ÁTVEZETŐ ANIMÁCIÓK, HOLLYWOODI FILMEKET MEGSZÉGYENÍTŐ TÖRTÉNET
KONTRA: NEHEZEN SZOKHATÓ IRÁNYÍTÁS

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII900, 192 MB, 2.5 GB HDD, D3D, DVD ROM

ARENA
Metal Gear Solid..........................90%
Splinter Cell 96%

VIETCONG

Fejlesztő: Pterodon **Kiadó:** Take 2 **Web:** www.vietcong-game.com

Vietnám. Egy csöppnyi ország, amely négyezer éve harcol. Történelmében idegen hódítók jöttek és mentek, katasztrófák, éhínség, járványok tizedelték, de a megadás szó arrafelé ismeretlen. 1954-ben a francia gyarmatosítók véreztek el Dien Bien Phu-nál, nem az első – és minden bizonnyal nem az utolsó – alkalom, hogy mezítlábas parasztok porig aláznak egy modern hadsereget. A békeszerződés, amely az ominózus eset után köttetett, a 17. szélességi fok mentén kettéosztotta az országot, ettől kezdve az amerikai demokrácia és a szovjet kommunizmus táplálta tovább a gyűlölet lángját. Új háború jött, s a hozzáállás nem változott: ha odafenn tombol a pokol, mi leköltözünk a föld alá, ha katonák jönnek, megtanulják majd félni a nevünket, ha meghalunk, felnő egy másik generáció, ők majd befejezik, amit mi elkezdtünk. A túloldalról elszántság tekintetében csak Lyndon B. Johnson elnök szavait visszhangozták a robbanások: „Visszabombázzuk őket a kőkorszakba”. És valóban: a Rolling Thunder hadművelet során több mint félmillió tonna bombát szórtak le a B-52-esek, rossznyelvek szerint még ma is tart Vietnámban az ’újjáépítés’.

A napalm, a vidéki falvak terrorizálása első ízben költözött be az amerikai otthonokba, a televízió elhozta a borzalmakat, amit az átlagember nem tudott megemészteni, a közvélemény pedig a háború vietnamizálását sürgette (kivonást), míg végül a hadseregnek alig egy évtizeddel a koreai fiaskó után le kellett nyelnie a vietnámi békát...

A Pterodon az Illusion Softworks szárnyai alatt nyúlt ehhez a korántsem agyonistápolt témához, bár a múltkori számunkban beszámoltunk a Line Of Sight: Vietnam néven debütált FPS-ről, azért a távolabbi múltban merengve nem sok hasonlót találunk. A stílus megint csak az arcszerkezet nézőkéinek imitálása és a képernyő közepén virító fegyver találkozására épül, menni és ölni, vagy ahogy az angolszászok mondják: first-person shooter. Ebben pedig a cseh Illusion nem éppen kezdő, a Hidden & Dangerous 2 megjelenése valószínűleg sokak naptárában pirossal van előjegyezve. Taktika nélkül azonban a dzsungelharc csak Rambo mester esti pancsikolása a vérfürdőben, ezért a fejlesztők inkább a csapat-alapú játékmenet felé fordultak – talán az Operation Flashpointtal lehetne egy súlycsoportban indítani a Vietcongot, mindkettőben rajerejű formáció mozog, egyformán dúl az iron-sight (irányzékon keresztül lehet tüzelni), és virtuálisan megfelelnek a harci körülmények magas fokú szimulálásának.

Vietnám élőben és “holtan”... Ha a pokolban létezne túlélőtábor, akkor bizonyosan ezt az országot modellezné. Az időjárás szélsőséges, elviselhetetlen forróság és hideg váltja egymást, az esős évszak beköszöntével, ahogy Forrest Gump találóan megjegyezte, elered az eső, és csak esik, esik... A terep szinte az ideális védelem iskolapéldáját kínálja, a sík vidéken az elárasztott rizsföldek közötti gátak, míg a sűrű őserdőkben a bújócskát játszó ellenség keseríti a halandók életét, s nem lebecsülendő a magas páratartalom, valamint azon egyszerű számadat, hogy a térségben szisze-gő százegynehány kígyófajta mindegyike haragosa az emberiségnek (mérges). Cseh kiadásban ez kicsit szerényebb, nincsenek kígyók, néhány röpke lepke, kismadárka kergetőzik a napsütéses idillben – ami teszem hozzá, nem túl gyakori –, viszont az erdőben sűrű, vészjósló fajta az van dögivel. Vietnám “békeszerető” népe többek között azzal tette híressé az országot, hogy előszeretettel helyezett szeretetcsomagokat az amerikai bakák útjába. Az első komolyabb járőrtevékenység közben találkozunk ennek botlódrótos, kihegyezett bambuszrudak a’la gödör, illetve heremagasságban becsapódó szervírozásával. A falvak lakosságát árgus szemmel követtem, de élőkkel csupán alig-alig futunk össze, s miután a gaz proletárok többször is elrettentő példaként felkoncolták előttem a civileket, így a gyanakvás megszűnt, viszont a kihagyott lehetőségekhez szomorúan jegyeztem fel: “Thai apó, mint VC szimpatizáns kivégzése elmaradt”.

Szakasz. Az amerikai kultúrát éltető hős szerepében Hawkins őrmester, a különleges erők katonája tetszeleg. A helikopteres belépőjénél a háttérben dübörgő Jimi Hendrix-klasszikus, a “Hey Joe”, és a közös ismerős dögrovásán elmélkedő diskurzus a létező legjobb alaphang. Saját bunkerrel, kézzel írt naplóval, a harci események feljegyzéseivel, fegyverzet-, csapdaelemzésekkel és a hadianyagraktárral sikerült minden akció kiinduló-, és végpontját összekötni a bázissal. A csapat további tagjait szép lassan vezetik be az életünkbe, míg végül a dél-vietnámi felderítő, az afro-amerikai műszaki, a szanitéc, a keménycsávó géppuskás és a szakállas rádiós komoly harci egység-

A vietnámi jó munkás emberek éppen a vízbül nyerik ki az oxigént. Teccik érteni?

Jóóó nap(alm)ot, Vietnáááám!

gé kovácsolódik. Bár nem szívesen poénkodok senki külsején, de a raj egy füst alatt megejthetné az anti-Brad Pritt liga alakuló gyűlését (a karakterekhez élő emberek arcberendezését, fényképét vitték fel), egyébként a börtönéveket idéző arcok realistábbá alakítják a játék során fellépő kontaktusok átélését. A rádiós szerepe az alibi-kommunikáció helyett komoly hangulatfokozó és információközlő elem, a töltényekért a színesbőrűt nyaggassuk, míg csodás gyógyulásért forduljon bizalommal háziorvosához vagy egyéni kötöző csomagjához. Mint más, amerikai filmeken művelődött pécékatona, én is tudom, hogy a szakasz élén menni kovász, így a nyomkereső-felderítő-vészjelző dél-vietnámi személyes közreműködése és önkéntes hajlama a golyófogó szerepkörre nem indított túl nagy vitát.

GI Joe és Victor Charlie. A küldetéssorozat folyamatos mozgásban tartja a cselekményt, gyanúsan Amerika-barát felhangokkal, és gonosz VC motívumokkal kezelve a szituációt, de soha nem esik bele az unalomig ismételt küldetések csapdájába. Derékig érő posványban menetelve az éjszaka vagy a Ho Shi Minh ösvényen érkező utánpótlást darálva mindig új környezet, új kihívás kopogtat acélmagvas lövedékek formájában a képernyőn. Az amerikai filmkultúra erős hatással lehetett a fejlesztőkre, mert a Hamburger Hillből a "domb" elfoglalását, a Szakaszvezetőből az előretolt támaszpont védelmét, a Szakaszból pedig az őrjáratok hangulatát vették át. Az őserdő ösvényeit koptatva bunkerek, rókalyukak nehezítik az előrenyomulást, az érzés, hogy minden fa és minden bokor potenciális veszélyforrás, egyáltalán nem kellemes. Vietnam módban játszva célkereszt és "radar" nélkül, amikor kósza golyó már quick save után kiállt, az emberélet hirtelen fontossá válik, a játékban való túlélés pedig lehetetlenné. Gyakran a föld alá menekülő vietkongot is üldözni kell – miután középidőben sikerült egy akkora alagútrendszert feltárnom, amelyhez mérten a Diablo bányái kismiskák, nekiláttam a kartográfiának. Az elkészült térképvázlatot csak azért nem teszem közkinccsé, mert kétórás bóklászás után, egy heveny idegroham következtében megtapostam, összetéptem és felgyújtottam.

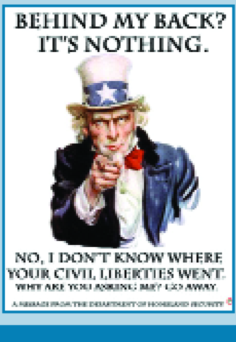
Bevetésen. A Huey csapatszállító kopter a Search & Destroy műveletek első számú eszközeként a leggyakoribb cimboránk, de bejátszott még egy hegyi versenyt idéző dzsipes túra, ahol Colin McRae-t megszégyenítően hasítottam a szerpentinen, hogy a bajba jutott osztaghoz időben eljusson a segítség. A helikopterből néhanap az M-60-assal végigsimítunk a környéken, ugyanígy a hirtelen magára maradt főhős egy motorcsónakon, némi dél-vietnámi segédlettel végigevickél egy hosszabb folyószakaszon, miközben hasonló géppuskás felállásban a partról lövöldöző vietkongot zabolázza. Kézitusa esetében, szilárd talajon mindjárt más a helyzet, az egyes számú irányelv, hogy egyazon időben csak egy kézifegyvert bír el a katona – okos ötlet –, elvégre a talicska nem rendszeresített eleme a US Armynak. Gránát, pisztoly, korlátozott mennyiségű lőszer persze van a hátizsákban, és a földön fekvő hullák kezéből kicibálható egy újabb fegyver, ha a másiktól megszabadultunk. A hullarablás külön öröm, komcsi kitüntetések, családi fotók, naplók, zászlók és egyéb szuvenírek kerülnek elő a muníció mellett.

Az M-16-os negatív tulajdonságait, amiket a precíziós szerkezet és a durva környezeti hatások, valamint a kiforratlan konstrukció okozott, kissé elnagyolták. A mesterlövészpuskák, különösen a Winchester vagy a Dragunov esetében már tökéletes az összhang, de említhetném persze a dobtáras orosz géppisztolyokat, a gránátvetőt vagy a durva géppuskákat is... A választott fegyvernek mindig van előnye és hátránya, a sniper módtól a látás beszűkül, a géppuska torkolattüze miatt lehetetlen a pontos célzás, a nagy tűzerejű géppisztolyok szórása szintén a közelharcnak kedvez... de az örökzöld AK itt is favorit.

MI, a vietnámi nép csodája. A kis ferdeszeműek a háború művészetének legjobb gerillaharcosai, nyílt terepen ritkán látsz rohangáló katonát, mindenki fedezékekből lövöldözik. Ha oldalba kapod őket, bár a kezdeti meglepetés a tied, az első hulla után tisztán veszik az adást. Segítséget

ÚT A HÁBORÚIG

A Genfi Békeszerződés, amely kettéosztotta Vietnámot, adta a táptalajt az amerikai-vietnámi konfliktus alá. Miután a franciák "kivonultak" 1954-ben, két év múlva választásokat helyezett kilátásba a szerződés az ország újraegyesítésére. Az USA azonban erős nyomást gyakorolt a térségre, és a déli részen kialakult a Vietnami Köztársaság, amelynek egy hatalomra éhes antikommunista állt az élére, Ngo Dinh Diem. A SZU és Kína támogatását élvező Észak-Vietnám pusztán politikai síkon szerette volna meghódítani Délt, ám Diem nyílt agressziója az erőszakos forradalom elvéhez vezetett. A Nemzeti Liberális Front megalakulása 1960-ban komoly előrelépést jelentett ezen az úton, egyébként ezt az egységfrontot fedte az amerikaiaktól származó vietnámi kommunistákra utaló Vietkong elnevezés. Kennedy elnök katonai tanácsadókat küldött, hogy a Diem-rezsim életképességét fenntartsa, ám végül be kellett látnia, hogy csak Diem eltávolításával tartható fenn az amerikai ellenőrzés. A John Fitzgerald Kennedy elleni dallasi merénylet után a Johnson-kormányzat a Tonkini-öbölben történt incidenst követően érte el – a Maddox rombolót támadták északi erők –, hogy a kongresszus jóváhagyja a "minden katonai eszközre" való felhatalmazást...



Az Air Vietnam járata megérkezett. Kérem, fejezzék be a dohányzást, és biztosítsák ki fegyvereiket

Angol helikopter. Lelőjem?

kérnek, helyet változtatnak, használják a gránátokat. Az amúgy is durva AI-ra éjszaka tesz még egy lapáttal Charlie, gyakorlatilag torkolattüzekre lövöldözünk, míg csak fel nem száll egy elképesztően látványos jelzőrakéta, akkor aztán rock'n'roll... Bár Hawkinsban túlteng az adrenalin, nem afféle hős, aki "ez az én harcom" feliratú pólóban járkál, a térkép segítségével tüzérségi támogatást kérhet a kritikus pontokra, míg embereit egy alapfunkciókat tartalmazó menüsoron keresztül tudja közelebb rendelni, harcra buzdítani. Néhány alkalommal szívesen felrúgnánk a lövészárkokban vagy szűk helyeken összegabalyodott bagázst, máskor társaink nagy ügybuzgalommal vakarják a hátsójukat, miközben az él már messze jár, de többnyire becsületes küzdők, jó harcostársak, és majdnem halhatatlanok.

PteroEngine. A környezet egyszerűen fogalmazva "nekem tetszik", az erőforrás-igényesebb megoldások – pl. a dzsungelben real-time-ban átszűrődő fények, az aljnövényzet szálankénti megjelenítése, a hajladozó fák – helyett statikus, letisztult, egyszerű látkép fogad. A karakterek mozgásában a Mafia csapata segített motion capture hálóba foglalni a lényeget: sima, egyenletes animáció a vége. Az irányításban bár sok újdonság nincs, de a vetődés, fekvő, térdelő pozíció, és a fedezékek megközelítése nagyon szimpatikus. Fatörzsek, sziklák mögé lapulva a célzás gombra emberünk "elődugja" a fegyvert, mindezt bármilyen testhelyzetből, maximális védettséggel műveli. Kétélű dolog sült ki az akadálymászásból, egyrészt jó, hogy a kidőlt fákat át lehet lépni, másrészt viszont az ugrás és az akció között nem mindig képes korrekt különbséget tenni a program.

A PteroEngine érdeme végső soron nem csupán a dzsungel, mint veszélyforrás megjelenítésének hangulatában rejlik, de remekül kezeli a vizek szeszélyeit. Aki látta a demóban csörgedező patakot, sokáig nem felejti el, mint ahogy a bokrokban kúszó-mászó harcosok nyomán felrebbenő pixelnyi lombfoszlányokat se, amelyektől minden jó érzésű embernek bizseregni kezd az ujja a ravaszon. Sajnos a pályák lezárása – állóképekben végződő erdők, vagy láthatatlan falként tornyosuló akadályok –, komolyan bomlasztják az illúziót, a talaj közeli mintavételezése a szemre szintén káros, a halottak végtagjainak átlógása a másvilági síkokra újabb fekete pont.

The end. A Vietcong hossza az Unreal II rövidségével vetekszik: tisztán két nap alatt ledarálható a játék, viszont lényeges különbség, hogy amíg az Unreal II néhai státuszba kerül a végigjátszás után, addig a VC-ben van még tartalék. Egyrészt single oldalról ott a quickes kavarás, másrészt a stabil netkódnak köszönhetően elég népszerű a multiplayer része. 32 emberrel egy CTF pályán, a team-killerek és a kasztok leszabályozásával komoly függőségbe kerülhet az ember, csupán egyetlen apró észrevétel: a plafonon mászkáló orvlövészek bugját már javítani kellene...

FEGYVEREK SZAVA

A vietkong hagyományosan az orosz arzenállal ápol szorosabb kapcsolatot, így a II. világháborús szovjet kézifegyvereik, mint a legendás "gitár" PPS-41 dobtáras géppisztoly, illetve ennek továbbgondolt ívtáras fejlesztése, a PPS-43 egyaránt megtalálható. A vadászfegyverként újra reneszánszát élő Mosin Nagant (eredetileg orosz hadipuska, a komcsi mesterlövészek kezében halálos fegyver), a kétcsövű sörétes puskát pedig gondolom, ugyanarról a fegyverállványról akasztották le a "vaddisznós" fogasról. A pisztolyok közül a Makarov nagyon hasonlít a Tokarevre, amely – minő véletlen – az amerikai Colt M1911-nek a másolata... A játékban mindhárom megtalálható, az orosz TT változatot elpusztíthatatlannak ismerjük (nálunk is rendszeresítve volt – mármint nem a PC Gurunál, hanem a hadseregben). Az AK-47, a Dragunov és az SKS Simonov közismertebb darabok, a Degtarev géppuska azért még megér egy pillantást. Amerikai oldalon a Winchester 70-es modellje felcsapható irányzékú, hajszálpontos fegyver, a Garand távcsöves változata mellett néhány küldetésben – főleg a védelemben – elengedhetetlen társunk. A Smith & Wesson hangtompítós pisztoly kötelező az éjszakai missziónál és az alagútrendszerekben. A stílusos M-79 gránátvető, a gengszterhagyományokat ápoló Thompson, a sörétes Remington, az Armalite AR15 (M-16) és brit mintára készülő Grease gun pedig az amerikai vonal fő gerincét adja.

Tika

90%

grafika 18/25
zene/hang 15/15
játékélmény 39/40
kategórián belül 14/15
összhatás 4/5

CD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép javítás demo

PRO: VIETNÁMI HANGULAT, KEREK SZTORI, FEDEZÉKEK KIHASZNÁLÁSA

KONTRA: RONDA TALAJ, "PLAFONOS" BUG, KÜLDETÉSLEMEZ KELLENE, DE MINDJÁRT KETTŐ

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 600, 128 RAM, 900 MB HDD, D3D

ARENA

LOS: Vietnam 88%
Operation Flashpoint 95%
Delta Force: Black Hawk Down 89%

BIG MUTHA TRUCKERS

Fejlesztő: Eutechnyx **Kiadó:** Empire Interactive **Web:** www.bigmuthatruckers.com

A régi motorosok talán még emlékeznek a Redneck Rampage FPS-re, mely szereplőinek köszönhetően igazán jókedvű mészárlásra adott lehetőséget. A Big Mutha Truckers ebbe a világba kalauzol bennünket, ahol a duplacsövű eldördülése helyett most a hatalmas kamionok dudálása után kiabálhatunk egy hatalmas „yiiihaaaaa”-t a levegőbe!

Eleinte félve nyúltam a CD-hez, hisz nem vártam túl sokat egy szimpla kamionos játéktól. A jópofa intró után azonban már engem is elkapott a redneck hangulat, és alig vártam, hogy a “lovak” közé csapjak. A történet szerint a Jackson família feje, a drága mamácska (aki súlyban vetekszik egy jóllakott bálnával), kiöregedett a melóból, ezért szeretné vállalkozását legtehetségesebb utódjára ruházni. A méltó címre Earl, a tipikus vidéki sörhasú sofőr, Cletus, a nem éppen épelméjű lúzer, Rawkus, a vérbeli ál-macsó, valamint Bobbie Sue, az angyalbőrbe bújtatott dögös szőke cica (akinek nagyobb a lökhárítója, mint egy kamioné) is pályázik.

Csak rajtunk áll, hogy melyik szereplőt választjuk, akik között talán a legnagyobb különbség a kamionok belső és külső kialakításában nyilvánul meg. A játék célja, hogy a rendelkezésünkre álló 16 nap alatt a legnagyobb profitot termeljük ki, amit természetesen az áruszállítással, no és egyéb bónusz feladatokkal érhetünk el. Utunkat csupán néhány dolcsival és egy vagonnyi sörrel kezdjük. A seftelést Hick State Country változatos vidékein tehetjük meg, mely öt teljesen eltérő várost rejt magában. A városokba érve meglátogathatjuk a bárokat, ahol jobb esetben értékes tippeket kapunk a csapostól arról, hogy éppen mit-hol érdemes eladni-venni. Itt vehetünk fel hitelt is, ami az embertelen magas kamat miatt nem feltétlenül ajánlott. Aki inkább a szerencséjében bízik, az a játékgépekkel is szerencsét próbálhat, de az biztos, hogy ezzel nem fog meggazdagodni… A bár mellett tudjuk végrehajtani az üzletet, azaz a rakományunkat eladni, és újabbakat venni, melyek sikerességében a zöld/piros nyilak nyújtanak némi segítséget. Hogy ne legyen olyan egyszerű a helyzetünk, néhány termék szállításához egyéb kiegészítők felszerelésére is szükségünk van. A városokban autónk kipofozására vagy további extrák beszerelésére is lehetőségünk adódik.

A városok közti unalmas kocsikázást a GTA3-ból koppintott több állomású rádió, valamint rendőrök, motoros bandák és versenyezni vágyó pilóták törik meg. Sajnos a pályán nem kapunk teljesen szabad kezet, így különböző irányjelzők mutatják a célpont felé vezető helyes utat, amit nemhogy egy rallyprogramban, de még itt is igen zavaró tud lenni. A kamion irányítása viszont pofonegyszerű, annak ellenére, hogy több tonnányi rakományt vontatunk a 20 méteres utánfutón. Bátran és könnyedén csúszkálhatunk és ellenkormányozhatunk, hisz szinte károsodás nélkül átrendezhetjük az adott útszakasz forgalmát…

A program tehát igazán egyszerű, és a redneck stílust jól ötvözi a kellemes autózással és kereskedéssel. Sajnos azonban túl könnyűre, és ezért kissé unalmasra sikeredett, amit talán a különböző főhősökből adódó egyéni humor próbál leplezni. A grafika, a hangok mind-mind jól sikerültek, így nemcsak élvezetes, de látványos utazásokban lehet részünk. További érdekesség, hogy a szereplők egytől egyig kiváló hasbeszélők, hisz olykor hosszas mondandójukat is csukott szájjal teszik meg… Összességében egy jópofa játék, ami sajnos egyszerűsége miatt minden bizonnyal nem lesz túl hosszú életű darab.

ePtOn

81%

grafika 21/25
zene/hang 13/15
játékélmény 32/40
kategórián belül 12/15
összhatás 3/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

PRO: HUMOROS ÉS VÁLTOZATOS JÁTÉKMENET, KIEMELKEDŐ GRAFIKA É ZENE

KONTRA: TÚL KÖNNYŰ, KICSIT UNALMAS

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII500 MHz , 128, 800 HDD, D3D

ARENA
Hard Truck 2 ....65%
Off Road Redneck Racing...............55%
Mercedes Benz World Racing..........85%

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

Fejlesztő: Sports Interactive **Kiadó:** Eidos Interactive **Web:** www.eidosinteractive.co.uk/games

Nehéz valamiről úgy objektíven nyilatkozni, hogy annak már a neve említése is elég ahhoz, hogy jóleső bizsergés járja át az egyszeri cikkíró testét-lelkét, mégis szükség lenne rá, hiszen nem szabad elsiklani a negatívumok felett. De hát én is gyarló ember vagyok, ám mentségemre legyen mondva, nem ismerek más olyan játékot, ami miatt annyi „gyönyörű" szót címeztem volna a fejlesztőkhöz és a gépemhez, hogy attól még a monitor is bepirult. No jó, nem véletlenül tette, csak kimozdult szegényből a csatlakozókábel, hiszen néha tettekkel is bizonyítani kell, hogy azt a… szép gépi intelligenciádat, aki miatt a kilencvenedik perc után kaptam két gólt, és így a kellemesen sokat érő három pont helyett nullát zsebelhettem be…

Stoplist kifényesíteni, mezeket betűrni. Természetesen ezt nem negatív értelemben gondoltam, hiszen ismerve nyugis természetemet engem aztán kevés program tud hasonló cselekedetekre sarkalni, ámde ha valami nagyon eredeti, és igencsak szórakoztató, akkor megvan rá az esély. A Championship Manager sorozat pedig ebbe a kategóriába tartozik – szerény véleményem szerint – annak ellenére is, hogy Európát kivéve nem örvend különösebben nagy megbecsülésnek szegényke. Azt csak félve jegyzem meg, hogy hazánkban a foci amúgy is kissé fura állapotban leledzik, mivel aki nem akar garantáltan új tv-t vásárolni hetente, az nem ül le hétvégén magyar bajnokit nézni, hiszen túl nagy lenne a kísértés néhanapján egy-egy „ezt még én is belőném, te szerencsétlen" harci üvöltés kíséretében megdobálni a gonosz közvetítőmasinát. Ettől függetlenül azért itthon is masszív fanatikus tábora van a CM-nek, ők azok, akik sápadtan, idegesen, de örömtől sugárzó arccal várták a negyedik rész megjelenését, tudván, hogy ismét jó darabig lőttek a nyugis alvásnak, tanulásnak, evésnek és minden egyéb földhözragadt cselekedetnek, amely a gép előli elszakadást igényli.

Egyszerű, de nagyszerű. A címből nem nehéz kitalálni, hogy egy menedzsert kell alakítanunk, aki valamely csapatnál tevékenykedve felhasználhatja a klub erőforrásait, játékosokat vásárol és edz, kijelöli a kezdőcsapatot és a felállást, kommunikál a médiával, felügyeli a meccset és a segéderőket, győzködi a klubvezetőket, hogy nem azért kaptunk ki, mert béna vagyok, hanem mert perverz volt a bíró, egyszóval: elvégzi mindazt, ami az életben is feladata egy edző/klubvezetőnek. Ennyi és nem több, na de ez pont elég ahhoz, hogy rövid időn belül sikeresen beszerezzünk egy-egy múló idegösszeroppanást, ámde néhanap boldog mosollyal lépjünk ki az ajtón hirdetve a szürke és közönyös világgal: megvan a három pont!

Az előzmények. Ígéretekkel telve hajthattuk fejünket az utóbbi hónapokban a párnára, hiszen a fejlesztő bácsik és nénik bőszen közöltek folyamatosan újabb és újabb tényeket a készülő darabról, amelyek elégségesek voltak ahhoz, hogy fura álmaikban már megint a csalárd pöttyös valami pattogjon rajta bazi nagy felirattal: CM4! Aztán megérkezett az első játszható béta, és mindenki megdöbbent: Jézus atyám, valóban ez lenne az a program, amire már évek óta várunk? Vajon a teljes verzióban kijavítják a rengeteg hibát, esetleg óriási csalódásra számíthatunk? Ilyen, és ehhez hasonló gondolatok fordulhattak meg a rajongók agyában, szerencsére alaptalanul.

Tények röviden. Az installálási procedúra után egyesek keserű szájízzel fedezhetik fel, hogy immár a minimális felbontás 1024*768, így aztán a „kevés collal" rendelkező játékosok búcsút is mondhatnak az ablakos futtatásnak illetve a könnyű betűzésnek, ám az igaz, hogy sokkal átláthatóbb lett így a kezelőfelület. Bővült a választható ligák száma is, eddig sem lehetett azt mondani, hogy kevés bajnokság szerepelt a listában, de most már ténylegesen óriási a választék. Természetesen minden nívósabb liga szerepel, de a kevésbé híresek is választhatóak (pluszban van pár érdekes bajnokság, mint például a hongkongi, amely szerény véleményem szerint a kutyát sem érdekli, de hát ki tudja). Az már magától értetődő, hogy mindenütt a legfrissebb információk és játékos nevek találhatóak meg, na de halálos is lenne, ha ez másképp történne. Magyar liga viszont nincs, pedig szerepelt az előzetes tervekben, ám az utolsó pillanatokban megváltozott a helyzet, sajnos – számomra kissé érthetetlen ugyanakkor, hogy szinte minden európai csapattal alkothatunk, de sajátjainkkal nem.

Újdonságok és régiségek. Érdemes átböngészni a beállítás menüt kezdés előtt, ahol kedvünk szerint konfigurálhatunk néhány opcionális és fontos tényezőt. A legfontosabb talán az adatbázis mérete, mert ettől függ, hány játékost is kezel a program, viszont nem árt figyelembe venni, hogy ennek arányában lassul illetve gyorsul a játékmenet, ahogy ez a kiválasztott ligák számánál is levonható tanulságképpen. Megváltozott a grafikai engine, igaz, ezt a játék jellegéből adódóan inkább csak a kezelőfelületen vehetjük észre, mivel a színek, a menük és ezek helye is elutaztak erre-arra, így aztán nem árt pár óra helyzetfelmérés a komolyabb karrier beindítása előtt, hogy később ne érjenek kellemetlen meglepetések. Két új skinnel dobtak meg minket, amelyeket kedvünk szerint variálhatunk, bár én maradtam a régi jól megszokott felületnél. Sokkal több azonban a jól használható menüpont, és továbbra is megmaradt az a lehetőség, amely miatt a legátláthatóbb őkelme az összes manager-játék közül, azaz mindenhonnan eljuthatunk mindenhova, a képernyőn ugyanis bármely ott szereplő névre vagy klubra, esetleg végeredményre rákattintva azonnal a megfelelő helyen találhatjuk magunkat.

Érzésem szerint a mérkőzések azok, amelyeken egy apró, és látszólag talán lényegtelen momentummal sikerült a legnagyobb horderejű változást kieszközölniük a srácoknak. Ez nem más, mint a 2D-s nézet, hiszen ez idáig csak szövegesen követhettük figyelmemmel a pályán történő mozzanatokat, ám az új nézetnek köszönhetően már jóval átfogóbb képet kaphatunk. Nem kell túl nagy különlegességre gondolni, mindössze annyira, hogy a pályát ábrázoló vázlaton szerepelnek embereink, akár a gombfociban, és köztük pattog a pöttyös. Ennek segítségével nyomon követhetjük, hogy formációnk mennyire válik be, és ha nem, melyik poszton vannak gyengeségek, esetleg kik nem is kapnak labdát – így még időben cselekedhetünk. Természetesen ezenkívül folyamatos statisztikákat is kapunk, az egészen egyszerű szabálytalansági aránytól kezdve a jóval nehezebben értelmezhető passz és szerelési mutatókig. Sőt, online nyomon követhetjük a konkurens csapatok mérkőzéseit, bár itt csak egyszerűen az eredmények pillanatnyi állását jelölik, ám ez is bőségesen elég a jól informáltsághoz és a taktikázáshoz. Továbbra is lehetőségünk van barátságos mérkőzések rendezésére, amelyeknél akár egész kis bajnokságot hozhatunk létre, minden apró kis részletet beállíthatunk, de ha gondoljuk, az egészet rábízhatjuk a segédedzőre, aki alapesetben csak a szintén jól használható U21-eseket, illetve a tartalékcsapatot edzi. Bizony, fontos szerepet tölt be a segéderő hadtest, amennyiben igényt tartunk rá, mi választhatunk ki mindenkit egyénileg, így akár magyar boarddal is körülbástyázhatjuk magunkat, a cél azonban az, hogy minél profibbak eddzék a srácokat, különben nem fejlődnek semmit, csak a pénzt viszik. Az edzésterv meghatározása azonban már a mi feladatunk, itt is variálhatunk tetszésünk szerint, előre megadott és egyéni beállítások segítségével.

Óriási változást jelent, hogy a továbbiakban már nemcsak a játékosok rendelkeznek szerződéssel, hanem mi is, amelyben kiköthetjük igényeinket, ám arra is felkészülhetünk, hogy gyenge teljesítmény esetén nem hosszabbítanak velünk kontraktust, így vagy másik csapatot keresünk magunknak, vagy elölről kezdünk mindent. Természetesen most is módunk van válogatottakat vezetni, ám ehhez nem árt jókora hírnevet szerezni, hiszen ott aztán tényleg nem alkalmaznak amatőröket.

Értékelés. Sok apró újdonságot építettek még be a játékba, ám ezeket helyhiány miatt már nem áll módomban kivesézni – igaz, talán nem is olyan lényegesek. A végítélet meghozatalánál aránylag könnyű helyzetben vagyok, mivel rontani nem rontottak, de javítani sok-sok dolgot javítottak az évek alatt. Az öreg király legkisebb fiát pedig jó szívvel ajánlom minden manager-rajongónak, és azoknak is, akik ez idáig még nem próbálták ki magukat hasonló stílusban, hiszen élvezetes és hosszú játékra számíthatunk, leszámítva persze a magyar liga bosszantó hiányát, és a továbbra is gyengécske többjátékos mód kivitelezését. Na meg a játék jellegéből adódó lassúságot, de ennyit vegyen be a gyomrunk, mert megéri!

JÁTÉK, VAGY ÉLETFORMA

Angliában már inkább az utóbbi. Teszi mindezt úgy, hogy saját, negyedévenként megjelenő magazinja van, amely az eladási adatok alapján megelőzi az összes angol PC-s játékmagazint: a PC Zone-t, a PC Gamert, az Edge-et, mindenkit. Jó esélyünk van tehát arra, hogyha ködös angolszász városokban metróra ülünk, az ifjúság kezében nem Bravót vagy más tinilapot láthatunk, hanem CM Magazint. Tartalom terén pedig talán annyira nincs megbikázva, hogy ilyen szintű népszerűségre tegyen szert, hiszen a legújabb információkat, taktikákat, versenyeket, véleményeket olvashatjuk el, ám ez úgy látszik, arrafelé már amolyan szeánsz szintű szórakozás.

Az 1992-es első megjelenés óta rengeteg díjjal és több mint hárommillió eladott példánnyal büszkélkedhet a nagy öreg, a negyedik rész pedig Nagy-Britanniában a megjelenés utáni első héten eladott 120,000 példányával a PC-s játékok között megdönthetetlennek tűnő rekordot állított fel.

De ez még semmi, hiszen saját focicsapattal is rendelkezik a fejlesztőcég, mivel egy angol harmadik osztályban szereplő csapatot szponzorálnak Sport Interactive-ék, méghozzá a jelek szerint sikerrel, hiszen a kis csapat talán a leggazdagabb a vetélytársak között.

Retee

88%

grafika 20/25
zene/hang 10/15
játékélmény 39/40
kategórián belül 15/15
összhatás 4/5

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

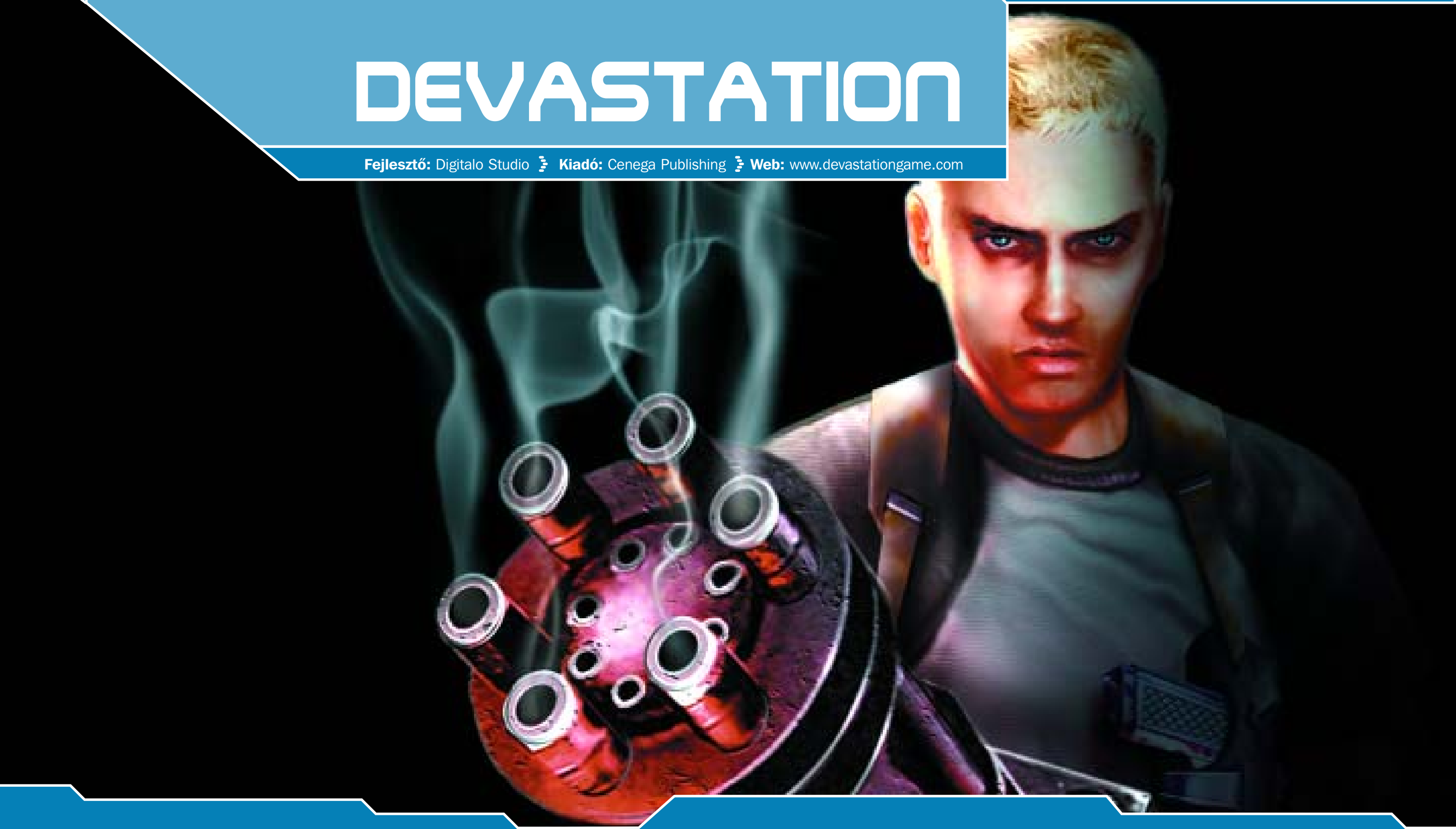
PRO: MINDEN RÉSZLETRE KITERJEDŐ ADATBÁZIS, KOMPLEX JÁTÉKRENDSZER
KONTRA: MÉG MINDIG PURITÁN GRAFIKA, NINCS BENNE MAGYAR BAJNOKSÁG

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII600Mhz, 64MB RAM, 500 MB HDD

ARENA
Total Club Manager 2003...............85%
Championship Manager 01/02........85%
Premier Manager 99 ....75%

DEVASTATION

Fejlesztő: Digitalo Studio **Kiadó:** Cenega Publishing **Web:** www.devastationgame.com



Napjaink legnépszerűbb újgenerációs grafikus motorja egyértelműen az Epic Games műhelyében Tim Sweeney vezetésével fejlesztett Unreal Warfare grafikus engine, mely a 2002-ben debütált Unreal Tournament 2003 mellett olyan játékok alapját képezte, mint a forradalmi Splinter Cell, vagy a taktikai shooterek legújabb üdvöskéje, a Raven Shield. A licencek sora azonban még közel sem ért véget. A Thief 3, a XIII, a Deus Ex következő része és a most bemutatott Devastation is e kiváló fizikus motorral felvértezve száll harcba a játékosok kegyeiért.

Végy egy engine-t. A grafikus motorok megvásárlásának számtalan előnye van. Egyrészről a fejlesztő cég akár hosszú éveket is spórolhat, hiszen egy „trendi" engine elkészítése akár több évbe is kerülhet, s az így felszabadult időt érdemesebb kizárólag a játék fejlesztésére fordítani, másrészről a híresebb grafikus motorok napjainkban hatalmas reklámértékkel rendelkeznek. Több esetben láttam már példát arra, hogy a program dobozán nagyobb betűkkel szerepelt a „Powered by Quake 3 Arena engine" felirat, mint magának a játéknak a címe. Minden bizonnyal a Digitalo fejlesztőcsapata is a Warfare reklámértékében bízva állt neki legújabb fejlesztésüknek, mivel a Devastation érdemei szinte csak és kizárólag a Sweeney gondos munkája által elkészített gyönyörű képi világ megjelenítésére képes motornak tudhatóak be.

Néha a több sajnos kevés. A Digitalo Studio mindent elkövetett annak érdekében, hogy játékuk a lehető legtöbbet nyújtsa a posztapokaliptikus First Person Shooterek szerelmeseinek. Mindjárt az elején választhatunk, hogy pergős „arcade", vagy lassabb gondolkodtató játékmenetet igénylő „szimuláció" módban kívánjuk-e végigjátszani a játékot. Ez első hallásra szépnek és jónak ígérkezett, ám a tesztelés során a különbségekből szinte semmit sem tapasztaltam, illetve egyetlen egy szembetűnő változással találkoztam, ami a fegyverek manuális illetve automata újratöltési lehetőségében ki is merült. Ugyancsak reménykeltőnek ígérkezett a játék dobozán beígért több mint 35 fegyvert felvonultató arzenál és a taktikus csapatorientált harcrendszer is. Míg előbbiről tényleg csak szuperlatívuszokban beszélhetünk, addig utóbbi sajnos szégyenletesen leszerepelt. Elvileg ugyanis a 21 küldetésorientált egyjátékos módban a Daikatana utolsó pályáihoz hasonlóan utasításokat adhatunk a velünk vállvetve harcoló bajtársainknak. A támadj, kövess, védekezz és megálljt parancsoló utasítások valóban kiadhatóak, és a karakterek lényegében végre is hajtják azokat, ám a Devastationben felvonultatott mesterséges intelligencia nem képes arra, hogy e taktikai elem kiaknázásával gondosan megtervezett stratégiáinkat vitelezzünk ki. A gépi AI ugyanis képtelen bármiféle összehangolt támadásra, így cimboráink össze-vissza rohangálva törnek a gaz ellenfelek életére, akik kerge marha módjára ész nélkül veszik fel a kesztyűt. Sajnos a felettébb ostoba AI-nak köszönhetően a Devastation sorsa a pályatervezőkön múlott, akik szerencsére kiváló munkát végeztek. Az Unreal motor által életre keltett képi világ gyönyörűre sikeredett. A Kingpin hangulatára kísértetiesen emlékeztető pályák egytől egyig csodaszépek lettek. A részletes textúrával borított környezet és játékos modellek tökéletesen megfelelnek napjaink elvárásainak, és egy-egy helyszín nyu-

"Kikötött a Titanic. Jobb később, mint soha."

Kamikaze ellenfél, deszkalappal

godtan helyet kaphatott volna az utóbbi hónapok legszebb FPS-ében, az Unreal II-ben is. A képi világgal tehát semmi baj sincs – nem úgy, mint a küldetésekkel, melyek felépítése olyan egyszerű lett, mint a facsipesz. A missziók nagy részében el kell jutnunk A pontból B-be, ráadásul a célállomást saját kis radarunkon minden alkalommal szemmel követjük, minek köszönhetően a készítők megfosztottak minket a felfedezés örömétől. Elakadásra tehát elvileg semmi esélyünk sincs, hiszen az elénk gördülő akadályok megoldásához szükséges eszközök (csípőfogó, a számkombinációs szárak feltörésére szolgáló dekóder, stb.) helyét is egy bumfordi fehér pont jelzi a radarunkon.

Apróbb örömök. A Devastation végigjátszása során szerencsére itt-ott érdekes és élvezetes játékelemekbe botlunk. Ilyen például a fegyverarzenál csiszolatlan gyémántja, a minikamerával és TNT-vel felszerelt kisegér, amit a kurzorgombok segítségével szinte bárhová eljuttathatunk. Azt – gondolom – mondanom se kell, hogy a zöldek tiltakozása ellenére a parányi rágcsálót bármikor felrobbanthatjuk. Ennek a nem éppen humánus módszernek a legnagyobb hasznát a csapatorientált többszereplős játékmódokban vesszük. Nincs is annál nagyobb öröm, mint amikor a bázist védő ellenség mögé lopakodva hatalmas robbanás kíséretében a másvilágra küldjük azt. Sokat dob a játék hangulatán a küldetések nagy részében felvonultatott telepített harci eszközök használata is. Az esetek többségében a mordály elfoglalását követően jó szokás szerint csőstül özönlenek a játéktérbe az ellenfelek, akiket szívet melengető érzés kíséretében küldhetünk a másvilágra.

Konklúzió. A Devastation az előzetes képekből ígéretes játéknak ígérkezett, ám a több napos teszt során szép lassan elvérzett. Hiába a minden eddigi játékot felülmúló lehetőségek tárháza, ha azokat kiaknázatlanul, koncepció nélkül építik a játékba. A Devastation-nek a sok hátránya ellenére vannak példaértékű erősségei is. Ilyen például a kivételes fegyverarzenál, melynek minden egyes darabja töméntelen számú poligonból és gyönyörűen megrajzolt textúrákból áll. Ugyancsak szórakoztatóra sikeredtek a gépi ellenfelekkel is játszható többszereplős játékmódok, ám sajnos azok minden erényük ellenére sem lesznek képesek labdába rúgni napjaink legnépszerűbb multiplayer játékaival (UT2003, Battlefield 1942, Medal of Honor) szemben. Mindent összegezve a Devastation nem rossz játék, pár órára képes kikapcsolni az embert – de hosszan tartó szórakozásra senki se számítson… talán majd legközelebb!

KARMA TÖRTÉNELEM

1998 júniusa. A Havok fejlesztőstúdió Dr. Steven Collins és Hugh Reynolds vezetésével 36 mérnökkel, 7 fizikussal és 7 matematikussal nekilát egy minden eddiginél valósághűbb, a fizika törvényszerűségeire épülő fejlesztői környezet megalkotásának.

1999 márciusa. A Game Developer Conference-en bemutatják a Karma névre keresztelt fizikus motor prototípusát. A várt siker nem marad el, ugyanis még ebben az évben a Sony jelzi, hogy igényt tart a motorra, és elsőként lép a licencelők sorába.

2000 márciusa. Elkészül az 1.0-s változat, melynek bemutatóját ismét a Game Developer Conference-re időzítik. A látványos demonstrációt követően több játékfejlesztő jelzi, hogy igényt tart a Karmára, így a Digital Extremes (akik az Unreal Tournament 2003-ban már élnek is a fizikus motor lehetőségeivel) mellett a Sony-hoz hasonlóan a Microsoft is a licencelők sorába lép.

2000-től napjainkig. A Havok kezdetben 50 fős csapata azóta több mint 80 főre duzzadt, a motort licencelők tábora pedig napról napra nő. A Digital Extremes mellett az Acclaim, az Activision, az Ion Storm, a Core Design, a Remedy, a Digital Anvil, a Microids, a Midway, a Nihilistic, a Team 17 és a Valve is a bérlők sorába lépett. A fizikus motor azonban jelentős erőforrásigénye miatt eddig még nem villogtatta meg oroszlánkörmeit – és a szimuláció a karakterek modellezésében ki is merült.

Sasa

69%

grafika	22/25
zene/hang	12/15
játékélmény	24/40
kategórián belül	8/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

PRO: GYÖNYÖRŰ GRAFIKA, PÉLDAÉRTÉKŰ FEGYVERARZENÁL, JÓ TÖBBSZEREPLŐS JÁTÉKMÓDOK
KONTRA: BUTA AI, LINEÁRIS ÉS RÖVID KÜLDETÉSEK, SZÁMTALAN GRAFIKAI BUG

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII600 MHz, 128 MB RAM, 1GB HDD, D3D

ARENA

Unreal 2	79%
No One Lives Forever 2	89%
Medal of Honor	95%

A VILÁG LEGBEFOLYÁSOSABB EMBEREI

Ritka eset, hogy a legbefolyásosabb-rovatban programozó vendéget üdvözöljünk. A kóderek között kevés a kirakatember, a média által felkapott sztár: ők általában a háttérben meghúzódva kódolgatnak, tologatják a byte-okat, és a rivaldafény helyett megelégszenek annyival, hogy a játékiparban hagyományosan a programozói fizetések a legmagasabbak. E havi rovatunkban pontosan egy ilyen, a nagyközönség előtt nem igazán ismert, háttérbe húzódó, mégis élő legendának számító programozó portréját rajzoljuk meg.

A CSENDES SZTÁR:
ROBERT HUEBNER

Játékprogramozók között ritka, hogy valakinek a karrierje olyan simán, „ahogy a nagykönyvben meg van írva" induljon, mint Robé. Miután kitanulta a szakmát, kiváló eredménnyel elvégezte az egyetemet, Dallasban helyezkedett el egy cégnél, ami mainframe gépekre írt operációs rendszereket. Bár gyerekkora óta a számítógépes és egyéb játékok jelentették az életét, Rob sokáig nem hitt abban, hogy játékfejlesztésből komolyan meg is lehet élni. Ezen véleménye akkor változott meg, amikor a kilencvenes évek elején Dallasban összeakadt pár volt egyetemi évfolyamtársával, akik éppen a Duke Nukem 3D-n dolgoztak, ugyanolyan jól kerestek, mint ő, ráadásul a média reflektorfényében sütkéreztek, mintha csak popsztárok lennének. Több se kellett Robnak, azonnal beadta az önéletrajzát egy tucatnyi játékfejlesztő céghez. Meggyőző szakmai háttere miatt válogathatott az ajánlatok között, amik közül végül jó érzékkel egy éppen induló, mindössze nyolc főt számláló csapat, a Parallax invitálását fogadta el.

A kezdeti lépések. '93-at írtunk, és a világ az első first person shooterek bűvöletében élt. A Parallax ezt a hullámot akarta meglovagolni, sőt, tovább gerjeszteni: játékuk, az Inferno ugyanis a tér minden irányába 360 fokos mozgási szabadságot kínált. Az első verzióban még űrállomások között lehetett vadászgépekkel kergetőzni, ez azonban túlzottan szimulátorszerűnek hatott, így a játékot végül az FPS-hagyományoknak megfelelően föld alatti folyosók labirintusába helyezték át. Rob a hálózatos játékért felelős programrészek megírását kapta a forradalminak ígérkező játékban, ami a korát messze megelőzően fantasztikusra sikeredett: 8 játékos nyomhatta a deathmatchet hálózatban, gyors volt, mint a veszedelem, és stabil, mint egy kőszikla. Akármilyen újszerűnek és sikervárományosnak is nézett ki a játék, a kiadás körül mégis gondok akadtak: az első tervek szerint a kor nagy shareware-mágusa, az Apogee adta volna ki a Doomhoz és a Duke-hoz hasonló „az első pár szint ingyenes, a többit rendeld meg tőlünk" módszerrel, de végül az üzlet hosszas egyeztetések után kútba esett. Az utolsó utáni pillanatban érkezett az Interplay: Brian Fargo meglátta a játékban a kincset, és azonnal kiadta, egyetlen kérése volt csak: a címet kellett megváltoztatni, az Inferno túl „doomos" volt… hát így született meg a számítógépes játékok egyik legnagyobb legendájának számító név, a Descent. A totális mozgásszabadság, a gravitáció legyőzése és a hagyományos FPS-ek vérgőzös hangulatának elhagyása már elég lett volna a világ lehengereléséhez, a 3D-s hang, a tanulásra képes AI

(!) erre még rátett egy lapáttal, az egészre a koronát pedig a multiplayer tette fel. Rob IPX-alapú netkódja olyan jól sikerült, hogy ez adta az alapját később a KALI nevű netes játék-menedzser rendszernek (ez olyasmi volt, mint ma a GameSpy), ami az internetes játékhoz TCP protokollra fordította a Rob IPX-es adatfolymát, majd vissza. Ennek köszönhetően a Descent lett az első igazán elterjedt internetes akciójáték, egyben a '94-es év egyik legnagyobb bestsellere. A játékosok mellett a kritika is meghajolt a Descent előtt: az Interaktív Művészetek és Tudományok Akadémiája az év játékának választotta, a G+ Magazin pedig '95-ös szavazásán pedig a legjobb akciójáték és a minden idők legjobban megírt kódja díjat is besöpörte.

Bármilyen világsiker is lett a Descent, a Parallax és az Interplay elügyetlenkedte a folytatást, Rob szemszögéből nézve legalábbis. A közvetlen folytatás, a Descent 2 még nyújtott némi kihívást számára (újabb kis technikai csoda volt a program, '96-ban már 1280x1024-ben futott, 3D-s fény-árnyék számításokkal!), az azután következő projektek azonban már vajmi keveset. Részt vett a későbbi Bioware-csapat első játékában, a Shattered Steel című Mechwarrior-klónban, és a csúfosan megbukott Dragon Dice című gyűjtögetős-dobókockás stratégiában (érdekesség, hogy mindkettőben egy-egy magyar származású kolléga, előbbiben Denis Papp, utóbbiban Vance Kovacs oldalán), aztán vette a kalapját. Új munkahelyén, a LucasArtsnál olyan kihívás várta, amit a Descenttel egyszer már megoldott: a first person shooterek királyi címének elorzása Carmackék elől…

Az Erő érintése. A felemás sikerű Dark Forces folytatásához meglepően kicsi, de annál profibb csapatot toboroztak Lucasék. Rob ismét a hálózati kódért volt felelős, emellett megalkotta a COG script-nyelvet, ami lehetővé tette a Jedi védjegyévé vált kalandjáték-szerű pályák megvalósítását, és a Sith általános játékengine-t, ami olyan jól sikerült, hogy még évekig ezt használta minden Lucas-akciójáték (többek között a Mysteries of the Sith, az Indy and the Infernal Machine és a Droidworks). A kalandos, sztori-központú játékmenetnek

„Szerencsés vagyok: azon kevés játékfejlesztő közé tartozom, akik maradéktalanul tudják élvezni munkájuk gyümölcsét, a kész játékot. Programozóként mindig csak egy-egy kis részletre látok rá az egész programból: ma egy kis útkeresés, holnap ütközésvizsgálat, AI vagy hálózati kód... de a teljes, összeállt játékot én is csak akkor látom, amikor a játékosok. Persze megtehetném, hogy béta környékén beülök a teszterekhez, és megnézem a játékot, de ezt sosem teszem. Olyan lenne, mintha előre kilesném a karácsonyi ajándékomat...” – Robert Huebner

köszönhetően a Jedi Knight óriási siker lett, és – bár a Dark Forces után senki nem hitt benne – keményen megállta a helyét a kor FPS-csodái: a Quake 2 és az Unreal mellett. A játék megjelenése után hetek teltek csak el, és szinte a teljes készítő csapat szétszóródott a szélrózsa minden irányába. Hiába no, nem tesz jót az ember munkakedvének, ha minden egyes eredeti ötletét visszadobják, mert az nem illeszkedik a Lucas kitalálta Star Wars világ keretei közé... Ez az időszak egyébként igencsak vérzivataros volt a LucasArts számára, ekkoriban távozott Rob mellett Lawrance Holland (az X-Wing sorozat „atyja”), valamint Tim Schafer és Ron Gilbert, akiknek a legendás Lucas-kalandjátékokat köszönhetjük. Hősünk útja még Lucastól is tudott tovább, felfelé vezetni: a Blizzard kötelékébe állt be, ahol a Starcraft munkálatainak utolsó hónapjainak nagy hajtásába segített be – azonban ez csupán rövid kitérőnek bizonyult a következő nagy lélegzetű kaland előtt...

Vér- és egyéb szívás. Rovatunk eddigi történeteiben már sokszor láttuk, hogy kipróbált, tapasztalt játékfejlesztők 3-5-10 év munka után szinte kényszeresen kezdenek el sóvárogni saját cég alapítása után. Rob esetében ez a gondolat '98 márciusában öltött testet, amikor Ray Gresko (a Jedi Knight vezető tervezője) és Steve Tietze (a Rogue pályatervezője) társaságában megalapította a Nihilistic Software-t. Hőseink ars poeticája szerint kizárólag vérprofikkal hajlandók dolgozni, bennük viszont megbíznak, és szabad kezet adnak nekik. A nihilista karrier egészen álomszerűen indult: egy héttel a csapat megalapítása után, mindössze annyi ötlettel, hogy „a világ legjobb RPG-jét akarjuk megcsinálni, first person nézettel, valami horrorisztikus, sötét történettel”, az Activision 1,8 millió dolláros, két éves szerződést írt alá Robékkal, ráadásul a kezükbe adta a legmenőbb szerepjáték világ, a Vampire licencét. A project első hónapjai megfelelő iroda, valamint programozók és grafikusok felkutatásával teltek. Előbbit végül igen illusztris környezetben, az Industrial Light and Magic és a Pixar közvetlen szomszédságában sikerült találni, utóbbiakkal pedig 12 főre duzzasztották fel a csapatot. Mivel kivitelezésben a first person shootereket, kezelésben viszont a point and click kalandjátékokat akarták követni, egyetlen piacon kapható 3D engine sem felelt meg a követelményeknek, ezért Rob a project első évét saját grafikus engine, a Nod (nem a C&C-s NOD-ról, hanem a Vampire világának „bibliájáról”, a Nod Könyvéről kapta a nevét) fejlesztésével töltötte. Az enginehez a QERadiant nevű Quake-pályaszerkesztőt (!) licencelték, a scripteléshez pedig saját nyelv helyett a Java használata mellett döntöttek – és csodák csodájára a dolog működött! Hamar kiderült azonban, hogy a 800 évet felölelő történettel hatalmas munkát vettek a nyakukba a srácok, külön embert kellett felvenniük, aki csak a játékban fellelhető tárgyak adatait vitte be a rendszerbe! Nem kevés problémát jelentett a forradalmian új multiplayer mód, a Storyteller (az egyik játékos szerepjáték-mesélőként, Dungeon Keeper-szerűen irányítja a hősök ellen a gonoszokat, és alakítja a történetet) megvalósítása sem. És persze ott volt a felpörgetett technikai fejlődés, amit folyton követni kellett: a fejlesztés kezdetén jöttek ki az első Voodoo 2 kártyák, és a Glide volt a divat, a végén már GeForce 2 volt a csúcs, és kizárólag D3D létezett...

A Nihilistic mindezen akadályokat sikerrel vette, a project során mindössze két hónap csúszást szedett össze, és 12 emberrel végül egy egészen fantasztikus, kreatív játékot rakott össze, ami aztán (a sors iróniája!) a fejlesztőkön abszolút kívülálló dolgon hasalt el. A „bűnöst” Diablo 2-nek hívják, ami a Vampire-rel egyszerre jelent meg, és csúnyán letarolta előle a piacot: Roberték remeke alig 200.000 eladott példánnyal került a „méltatlanul elfeledett klasszikusok” feliratú süllyesztőbe...

...és a jövő. A vámpíros kaland után hosszú időre hallgatásba burkolózott a Nihilistic főhadiszállás, Robert is mintha teljesen abbahagyta volna a szakmát, élt, mint hal a vízben: elkezdett 3D programozást tanítani a Berkeley egyetemen, a Game Developers Conference egyik fő szervezője lett, rákapott az Everquestre és a Magic: the Gatheringre (előbbit előszeretettel nevezi „digitális kokainnak”) – de konkrét játékfejlesztésről vagy két évig egy szót sem ejtett. Aztán tavaly kiderült a turpisság: a Blizzard „bedolgozójaként” (mégsem volt hiába az a pár Starcraft-hónap!) a nihilista srácok a Stracraft: Ghoston dolgoznak. Robherthez illően hatalmas kihívás: a PC-n elképesztően népszerű világot bevinni konzolokra, ott is egy egészen új játékstílusba, s mintegy mellékesen „hazai pályán” legyőzni a Metal Gear Solidot és társait, a legjobb konzolos taktikai-akciójátékokat. Ha sikerül, ha nem, egy biztos: nagyon fogunk haragudni, ha nem csinálják meg PC-re is!

Hancu

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

VÉGIGJÁTSZÁS

Fejlesztő: The Collective **Kiadó:** LucasArts/Activision **Web:** www.lucasarts.com

Szűk hely, sok mondandó, így csak annyit: ahol a leírásban „repülés" szerepel, ott az ostorral a kézben tűzgombbal való átlebbenést értem. A „használat" (karok, ládák, ajtók és egyebek) a 'Use', alapban 'E' gomb. Lőfegyverrel célozni first person módban, a 'C' gomb nyomva tartásával tudsz. Kiemeltem a kincsek lelőhelyét, minden pályán három, összesen harminc található, érdemes összeszedni őket. Sok sikert!

1. Ceylon

1/1 – Gates of the Lost City

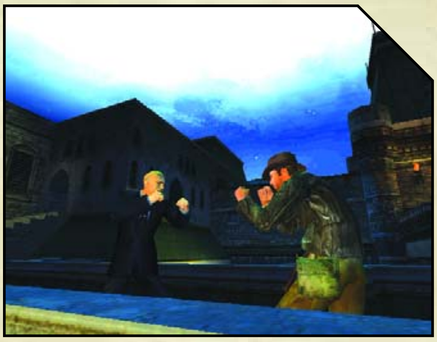
Irány előre, potyogj le a sziklapárkányokról, majd balra, a vízesés mögött máris az első titkos hely, és az **1. kincs: Romba Vihara bálványa**. Lépj be jobbra az épületbe, futás + ugrás, aztán előre a nagy tisztásra. Balra fordulva egy falikút, a „Use" *nyomva tartásával* töltsd fel kulacsod és/vagy életerőd. Fordulj jobbra, mássz fel a két sziklán, majd újabb jobbra át és újabb mászás, aztán futás + ugrás zárja a gyakorlatsort.

A kis terembe lépve a hibázott kolléga mellett bozótvágó kés, vedd fel, majd jobbra, ki a szabadba. A szikláról ügyesen lepotyoghatsz, a bal SHIFT nyomva tartása mellett kilépve a semmibe, majd a lefelé gombbal elengedve a szikla szélét. Sétálj le a ledőlt oszlopon, majd jobbra egy indákkal benőtt ajtóig. A jobb felső sarokban hatalmas ikon kezd el üvöltözni, hogy használd a késedet. Tedd ezt, üsd a gazt, míg eltűnik a jel, ezután előre és balra. Látsz odafönt egy krokodilfejet nagy zöld szemmel, sétálj előre egészen a peremig – most egy ostor-ikon kiabál. Vedd elő a karikást, tűz, repülünk, aztán balra át és bozótirtás, a megjelenő ajtóikon a pálya végét jelenti, irány előre.

1/2 – The Hunter's Camp

Az újabb kertészkedés után jobbra indulva belebotlasz egy ellenségbe, lehet rajta gyakorolni a pusztakezest. Ha kimúlt, árnyékbokszolj kicsit a teremben, próbálgasd a kombókat, az iránygombok, a két tűz, a blokkolás különféle sorrendben lenyomva jópofa dolgokat hoz elő, szükség lesz rá! Az edzés végén vágd el a kötelet, és potyogj le a láda után egy újabb arc ölébe, gyakorolj tovább rajta. A folyosó végén pár láda, a középsőben pisztolylőszer. Sétálj ki az udvarba, balra indulva kis alkóvban ásó, vedd fel, és irány a tábortűz, újabb két áldozaton a fegyveres közelharcot gyakorolni, próbáld ki mindkét tűzgomb hatását! A székeket és üvegeket is felveheted, és kipróbálhatod a fickókon.

Jobbra menj fel a lépcsőkön, szemben egy liánnal benőtt épület, megkéselve odabent kút. Tápolj, majd irány a placc széle, repülés. Körben eljutsz egy keskeny párkányú oszlophoz, újabb mozgásfajta: a 'Use' és előre gombokkal rátapadhatsz a falra, majd a balra gombbal átterelheted hősöd a veszélyes szakaszon, ezután újabb 'Use', hogy leváljon a falról, majd előre és repülés. Balodon puzzle: a nagy ládát bokszold szálkára, ekkor lezuhan kisebb kollégája, és kiesik belőle a **2. kincs: a Mahavatu maszk**. Potyogj le érte, majd vissza ide. Lassan előre, repülj át a repedt padló felett (ha nem jön össze, a liánokon kimászhatsz a veremből). Újabb repülés, a végén berúgva egy kőajtót. Mássz le, ugorj fejest a vízbe. Úszni az ugrás gombjával tudsz, oldalgombokkal forogsz, a fel/le gomb az irány, gyakorolj, később ez a tudás életmentő lesz! Szemben ki a vízből, jobbra kis beugróban pótolhatod a vízkészleted. Hátraarc, balra átlósan ugorj át szembe, majd jön némi ugró- és mászógyakorlat, míg eljutsz egy liánhoz és egy mozihoz, amelyben puskás arc jelenik meg. Nem kell félni tőle, nem bánt, nyugodtan szembe a liánnal, dobbants lendületből, majd az előre/hátra gombbal belendülve ugorj át a szembeni párkányra. Vágj magadnak utat, küzdd le az arcot kés-sel-korbáccsal – a tűzgomb nyomva tartásával kiverheted a kezéből a fegyvert, újabb ilyen akcióval magadhoz is ránthatod őt. Ha elfeküdt, vedd fel a puskát, és ki a párkányra. Balra átlósan átugorhatsz a szemben lévő placcra, aztán mássz és repülj, majd előre, míg leomlik alattad a padló. Ússz



előre, balra és körbe a fal mögé, mászás körbe, az út egyértelmű. Jobbra hátul kar, húzd meg, ezzel beengedsz két fegyverest. Intézd el őket, gyűjtsd be lőszerüket (felvéve az elhagyott lőszerszámukat), majd az ajtón kisétálva vége is az etapnak.

1/3 – The Paths of The Ancients

Az ősök útjára tarzanos lendülettel, majd a folyosó végén ki lehet próbálni a nem baráti ölelést: az őr mögé sétálva a két tűz egyszerre történő lenyomásával elkaphatod a figurát. Balra pár lépcső, odafent kis szobában újabb ásó, ugorj le az udvarba, és ásd el a két rosszarcot. Jobbra forrás, majd előre, jobbra, előre, jobbra a kis szobába, fel a létrán az újabb puskához. Húzd meg a kart, aztán vissza oda, ahol az ásó volt, tovább a kinyílt ajtóhoz, bent ládák lő- és kötszerrel. Ki a szabadba, majd tovább balra egy izmos ugrással, előre, repülés, balra át. Újabb gyakorlat: ugorj és kapd el a párkányt, majd oldalazz balra, a végén pottyanj le. A templom romjainál újabb arc késsel, a mögötte lévő lépcsőkön felkaptatva ajtót találsz, amit Indy berobbantana. Vissza az udvarra, némi gonosz-utánpótlással két épület is megnyílik, az egyikben lőszer, a másikban dinamit, vedd fel, és irány az előbbi ajtó. Megjelenik az üvöltő ikon, 'Use', majd rohanj fedezékbe... Ha szabad az út, lépj át az ajtón.

1/4 – The Palace of Forgotten Kings

Húzd meg a kart az ajtó jobb oldalán; vár az Elfelejtett Királyok palotájának udvara némi izgalommal és balra egy kúttal – nagy gond nem lehet, intézd el az őrséget. Ha fekszenek, szemben ajtó nyílik, fegyveres jön. A forrástól balra indulva hátul ládák, egyikben pisztolylőszer, ezután előre a kúttal szembeni leomlott részhez, mássz fel, és jobbra körbe, átugrálva két oszlopon, majd jobbra át a kis tetőre. Repülés után máris beléphetsz a nyitott ajtón, balra a leomlott fal után áldozat. Tovább a folyosón, potyogj le. Jobbra a kapcsolót meghúzva kinyithatsz egy ajtót, amely az udvarra vezet, hogy feltölthesd a vízkészleted, majd vissza ide, és gyomláld ki a liánokat. Amint beléptél az ajtón, fordulj jobbra, lépj fel a kis kőre, majd ugrás és előre, a **3. kincsig: a Port Negombo relikviáért**. Menj vissza, előre a liánokig, mássz fel, és jobbra át. A kis szobában falikút, majd előre a folyosón, a lábad elé nézve. Ugorj át a világos (omlós!) részen, majd bukfenc át a csapdák alatt (előre + gurulás), a második után újabb ugrás a rossz padló fölött. Most izgalmas akció: ostorral át egy krokifejen, majd rögtön újabb tűzzel át gazt irtani, és ki a szabadba.

1/5 – River of Fangs

Készítői szerint jópofa, szerintem siralmas akció: „adventure" módban átjutni egy csapdán. Egy kalandor ilyen helyzetben négy irányban bukfencezik, mint ördögszekér a prérin. Próbálkozz bátran, aztán igyál. Fel a lépcsőn, be a nagyterembe, három vakmerő + egy forrás jobbra, kar szemben, ajtó jobbra, azon át egy táborba jutsz. Érdemes a jobb oldali arccal kezdeni, a sátrában pisztolylőszer, ezután jöhet a túloldali fegyveres, és a jobb szélső sátorból egy „kulacs-upgrade". Irány a híd, három ugrás, egy mozi. Gyorsan ússz balra és ki a vízből, mert folyami krokodil a kettes hullámon. Találsz a fűben némi koponyát, mind húsvéti – kapd fel, a tűz gomb nyomva tartásával növelheted/csökkentheted a dobás erejét, balra/jobbra foroghatsz. Ha a kroki közel jön, dobd el az ellenkező irányba a csontot, ha odatempózik, te át a következő placcra – és így tovább. Az ötödik kőlapról elugrálhatsz egy kapuig, újabb áldozatok, és a bal szélső sátor egyik ládájában kötszer. Húzd meg a két kart a jobb és bal oldali falon, majd ugorj fejest a habokba.

1/6 – Temple of the River Goddess

Ússz végig az alagúton, és mássz ki a vízből, majd ismételd meg a koponya-krokodil akciót, egészen a nagy sziklafejig. A ládában pisztolylőszer, mögötted kar, amely egy ketrecet enged le. A lépcsőn felmászva két őr, balra láda, kötszer. Vissza le a lépcsőn, balra ugorj rá a ketrecre, majd tovább a lyukba, itt kút, a folyosó végén újabb bukfences őrület, ezután kar, amelyet meghúzva a fej elcsodálkozik. Juss vissza oda (vagy a liánon, vagy koponyás csali után áttempózva a vízen), és tömd be hősöddel a Folyó Istennőjének száját.

1/7 – Into The Sacred Caverns

Kerüld meg a vízesést, majd fel a barlangokba, kis szobából balra ajtón át. Sétálj fel a lépcsőn. Csontváz alatt lyukak, ismerős... Gurulj át a csapdán, majd hátraarc, és ugorj rá a lezuhant nagy kőre, mint lift. Odafent keveredj le róla, és át ajtón, mozizni – *és akciózni!* Ügyesebbek a lecsúszás végén átugorhatják a kis szakadékot, majd a következőt is, és átrepülhetnek szembe, aztán fel a létrán. Kevésbé szerencséseknek: gyorsan tempó előre és ki a vízből, jobbra fel a lajtorján (balra ládák puskatölténnyel), majd fel a következőn, át a deszkapallókon balra, és jöhet a nagy létra. Akárhogy is, a vége két fegyveres. Előre, kis sziklán felmászva előtted liános mászóka. Odafent hátraarc, szóló lián, át vele szembe, elöl balra friss víz, majd fordulj, és előre a Szent Barlangok mély szakadékáig, oldalt kar. Húzd meg, ketreclift le, szkanderozz még egyet a karral, ugorj rá a ketrec szélére, és utazás. Odafent három hullajelölt, aztán a terem falán újabb kar, ajtót nyit, sétálj ki.

1/8 – The Silent Guardians

Sétálj be a vörös barlangba. A plafonról lógó denevérszerzet a címszereplő Csendes Őr. Ha zajt hall, odalő, izmosat. Az elsőt a füvön elsunnyogva verheted át, a terem túlvégén ugorj át a fűszigetre. A következő se nehéz, jobbra, neki a falnak, ugrás, és átoldalazás a túlpartra. Egy koponyát felkapva és izomból a földhöz vágva elterelheted az Őr figyelmét, és kiviharozhatsz a teremből. Most kis pihenő, fel a lépcsőn, verd le a két rosszarcot, aztán jobbra vizelj egyet! A következő terem már izgalmasabb. Az a trükk, hogy oda kell dobnod a koponyát, ahová éppen mész. Megállsz az első fűszigeten, csontfej a kézbe, becélzod a szemben lévő szigetet, tűz, és miután odalőttek, odarohansz – a lépcső előtt középen viszont ellentétes irányba dobd, hogy biztonságban felérj a garádicson. Igyál, ha kell, mert újabb húzós: a koponyát úgy kell

dobnod (középre, előre), hogy mindhárom Őr lőjön. Ez fontos, mert át kell ugranod a szakadékot, és ha csak egy is eltalál, belezuhansz! Igyál, dobj és fuss, ki a pályáról.

1/9 – The Idol of Kouru Watu

Kegyetlen! Indulj előre – beköszön egy kihipózott-túltáplált krokodil, egyetlen harapásától the end, és nem happy. A bal szélen pár koponya segít, küldd el velük jobbra az állatot, aztán dobj egy hasast, és mint torpedó, irány balra, át a rácsos kapun, balra ki a vízből. Jobbra át, előre, ugrás át a leszakadt hídon, irány a kar. Ez arra szolgál, hogy leengedje a rácsot: ezt akkor kell megtenned, ha a fehér rettenet idebent prüszköl – ez létkérdés! Ehhez találsz koponyákat is, de ha másképp nem megy, dobd be magad élő csaliként, a lényeg, hogy idebent legyen a dög. Ha sikerült bezárni, vissza a hídon, fel a lépcsőn egy újabb karig. Leereszkedik két ketrec, és kinyílik egy ajtó, mint távoli cél. Próbálj meg ráugrani az alsó ketrecre, ha nem megy, a vízből felhúzódzkodhatsz rá, majd a tetejére, és hopp a másikra. Innen egy kötél, majd még egy, és már ott is vagy a kis beugróban – kart meghúz, újabb adag. Vissza az előző kötélre, majd irány a következő ketrec- és kötélsorozat, és a második alkóv. Kar, ugrabugra harmadszor. A negyedik kar végre kinyitja Kouru Watu bálványának rejtekét, és egy újabb barlangot, amelyben kút. Ugorj fejest a vízbe, ha kell, mássz ki a kút aljában, és a létrán felhágva tápolhatsz, a végállomás a középső sziget a bálvánnyal és mozival.

Film után ússz fel egyenesen, levegőt venni, és bozótvágót előhúzni. Ezzel kezedben merülés, be bármelyik járatba, liánbontás (nekem a másodlagos tűzzel működött a dolog). Ha sikerült kiszabadulni, gyorsan a felszínre, majd előre arra, ahol bejöttél, mert kergetnek, hiszen kiszabadult hótehénke. Gyorsan mássz ki a vízből és mozizz, drámai randi Von Beck őrnaggyal.

2. Prága

2/1 – The Castle Gates

Nácik lesznek új ellenfeleink, Lugerrel felszerelve. Csapd le az elsőt a kútnál, vedd el a fegyverét, igyál, ha kell, majd előre, és jöhet a második áldozat. Mássz fel a kis növénytartóra, és onnan egy lendülettel ugorj fel a szembeni oszlopra, majd húzódzkodj fel a teraszra, balról német. Fel a lépcsőn, végig a folyosón, és intézd el a negyedik fegyverest is. Ugorj át a láncra, ereszkedj le, majd irány a teherautó, rajta láda kötszerrel, és jöhet a szint utolsó nácija. Sétálj vissza a láncig, és tovább, le a rakpartra, majd balra egészen a híd legszélére. Innen izmos ugrás a szemben lévő csőre, amin átoldalazhatsz jobbra, a függőleges szakasznál lepottyanva a kis szegélyre, majd repülés, és a kilengés végén egy ugrással rá a láncra, ezen tovalendülve a túloldalra. Balra körbesétálva Luger töltényekkel, a másik irányba elszambázva a kis ajtóig, nyisd ki, és lépj be a kastélyba.

2/2 – The Dungeon

Futás előre, ha megjelenik az ostor-ikon, balra át, lebbenj át a szembeni párkányra, majd le a létrán. A lépcsőn le kell rohannod az alsó részre, ott két náci, egyikük fegyveres. Vagy fentről levadászod őket, vagy közelharc, de spórolj az életerővel! A két cella között a kapcsolót meghúzva bejuthatsz az első tömlöcbe, de csak egy asztalláb akad, mint fegyver. Amint a két őr elfeküdt, igazi halálfutás – rengeteg csapda. Első kettő egyszerű: rohanj be a folyosóra, és ne állj meg, húzódj közben a jobb oldalra, így a sarki bárd mellett is el. A harmadik keményebb: fuss, amint az első penge megjelenik, ugorj, majd futva gurulj végig a többi alatt. Aztán megállás nélkül rohanj a gördülő tüskés henger felé, és ugorj át rajta. Utolsó csapda, utána már tápolhatsz, úgyhogy bátran fuss neki a körfűrésznek. Húzd meg a szemközti karikát, majd jobbra fel a kúthoz. Balra visszaérsz a galériára. Odalent egy náci, intézd el, aztán repülj át szembe, rács nyitva, húzd meg a karikát, ezzel újabb fegyverest engedsz be. Menj be a most kinyitott ajtón, kövesd a folyosót. A szakadék szélén elő az ostort, ugorj előre, és a levegőben tűz, ezzel átlendülsz a kampón. Tapadj a bal oldali falhoz, oldalazz el balra, be a kapcsolóhoz, majd hátraarc, előre, és ugorj rá a láncra. Mássz föl, fordulj szembe a nyitott ablakkal, és egy ugrással be – itt három pisztolyos náci. A jobb oldalon, középtájt karika, ez nyitja a cellákat, jobbra elöl töltény. Menj végig a folyosón, le a lépcsőn. Sok patkány, de a túlvégen kút. Vissza a kis középső hídhoz, a túloldalán ugorj föl rá, és húzd meg a jobb oldali kart, majd ugorj jobbra a leeresztett láncra, aztán a következőre, végül fel a beugróba, egy újabb karhoz. Ugorj le a kis ketrecre, és juss vissza a híd tetejére, ezúttal a bal kart meghúzni. Most balra kell ugrálni, fel a kapuhoz. Húzd meg a kapcsolót a jobb oldalon, és menj ki.

2/3 – The Courtyard

Igazi deathmach! Az udvarra kilépve a mozi után indulj balra, és a falnak tapadva menj előre, míg szembe kerülsz a bejátszásban mutatott teherautóval. Rohanj oda, kapd fel az MP40-es géppisztolyt, és adj a németeknek ízlés szerint. Egy tucatnyi ellen lesz – ha az udvar elcsendesült, szedd fel a gépjármű platójáról a robbanószert, menj a ráccsal fedett kúthoz, rá a bombát, és el onnan. Bumm után ugorj fejest, ússz előre, míg ki nem bukkansz egy vízesésnél. Mássz ki, ott egy kar, majd egy másik, és máris kastély.

2/4 – The Great Hall

Az ember nem idegenvezető, intézd el, majd előre, le a lépcsőn, jobbra át, és nyisd ki a nagy ajtót. Egy oszlop mögött megvárhatod az újabb őrt, majd föl a lépcsőn, ahonnan jött, és jobbra végig a folyosón, középen áldozat. A következő lépcső tetején megjelenik egy ostor-ikon, de előbb sétálj le, öld meg az őrt, és igyál, majd vissza a lépcsőn, és repülj előre, majd ugrás-tűz át a gyertyatartón.

Kerekasztal-beszélgetés, Indy felhívja figyelmed a szitura: a csillárt tartó láncra, és annak mozgatószerkezetére. Tapadj a falhoz, jobbra óvatoskodj át, majd finom sétával előre a karhoz, és megrántani! A kampón átrepülve elkaphatsz egy láncot, ezen lemászva összeszedheted a lőszert és egy dobókést. Indulj el a nagy lépcső felé, és annak lábánál, jobbra mássz fel a létrán. Innen rá a már ismerős láncra, de ezúttal fordulj jobbra, és ugorj rá a piros kép feletti kis ablaknyíláshoz. Kézbe valami lőfegyvert, de az ostor is hálás lehet. A bal oldali ajtó mögötti teremben négy, igen képzett náci kezdi meg veled sajátos táncát. Intézd el őket, majd

szedd össze az ablaknál lévő asztalkáról a könyvtár kulcsát, és az egyik polcról a dobókést meg a lőszert. Menj ki arra, ahonnan jöttél, és be a szemben lévő másik ajtón. Kövesd a piros szőnyeget, egészen egy ajtóig, ami a könyvtárat és a szint végét jelzi.

2/5 – The Library
Jobbra egy őr, majd le a lépcsőn, balra ajtó, mögötte friss víz és áldozat. Ha ittál-öltél, menj vissza, és fektesd el az itt lévő őrt is, majd vissza, fel a lépcsőn. Indulj el a nagy falikép felé körbe, míg elérsz az orgona oldalához. Mássz fel, előre a széléig, innen átrepülhetsz a harmadik szint galériájára. Intézd el az őrt, *a karhoz ne nyúlj*, sétálj a létrához, majd azon túl, tapadj a polchoz és oldalazz be a kis piros függönyös alkóvba – titkos hely, itt találod meg **4. kincsed: Libuse medálját**. Most vissza a létrához és fel, náci le, majd állj ki a karzat szélére, és újabb halálugrás-repülés, át a túloldalra. Indulj balra, ímhol a titkos hely párja, azaz polchoz tapadás, oldalazás – itt egy létra, odafönt egy kar: a falikép, mint ajtó, ám két náci is be. Potyogj le óvatosan a második szintre, intézd el az ellent, majd vedd fel a kép mögül a könyvet. A már ismert úton (orgona oldala, repülés) irány a 3. emelet, és most húzd meg a kart, ezzel lejjebb engeded a csillárt, így átrepülhetsz szembe. Itt egy beugró, a könyvespolcban lyuk. Használd, Indy beilleszti a most felvett kötetet, ez bepörget egy újabb titkos szobába, ahol felveheted a kastély térképét, ezután úgy ki, mint be. Persze újabb két német – majd ha kell, látogasd meg a kutat, végül hagyd el a terepet a titkos ajtón keresztül, amelyen legutóbbi ellenségeid bejöttek.

2/6 – The Astrologer's Clock
Indulj előre, kapd fel a koronát, majd rohanj a szemközti, lassan csukódó ajtóhoz, és gurulj át alatta. Sétálj a két kaszáshoz, húzd meg a kart, mire a tűzből kipattan egy szarvas izé, koldulva. Add neki a koronát, mire ő el, de három kar elő. Séta oda, kerüld meg őket úgy, hogy szemben légy az órával, és ismét 'Use'. A tűzgombbal lekérheted az infót, ezúttal egy bikafejet látsz, szarván római négy és kettő, előbbi alatt hold, utóbbinál nap. Állítsd tehát a 12 óránál lévő felső körbe a bika jelét (egyet jobbra), majd lefele gomb, nap a II-re, lefele, hold a IV-re. Siker, ajtó nyílik. Hátraarc, menj vissza a terem végébe, és jobbra irány a fegyvertár.

2/7 – The Armory
Előre, a jobb oldali ládában kötszer, terem végében létra, mássz fel, majd a következőn is, mozi nindzsával, majd fordulj a torony felé, sétálj el a tető széléig. Itt a falhoz lapulva oldalazz tovább. A túloldalon előre, fel a lépcsőn és a mellvédre, egy farácson fel a toronyszobába. Jobbra át, odakint egy lánc lóg, reppenj rá, majd le koppanóig és hátraarc, lendülj neki a színes üvegablaknak, ugorj be, és csapd le az őrt. Jobbra ajtó, azon eljutsz egy újabb őrtoronyba, egy nácihoz. Mássz ki a szemben lévő ablakon, majd óvatosan potyogj le. Látsz balra egy tetőablakot (e mögött körbesétálva a tető végében találhatsz egy doboz töltényt), menj oda, és zúzd be bármivel, majd ugorj fejest, a többit a mozi elintézi. A tárolót betörve vedd magadhoz a kardot, majd gyorsan hátraarc, futás előre, fel a lépcsőn, ki a jobb oldali ajtón. A mozi bemutatja, miért siettettelek: három géppisztolyos őr érkezik. Ha harcolni akarsz, legyen, ha nem, fordulj meg, fel gyorsan a létrán, ki az ablakon, a drótkötélen csússz le a tetőre, innen a már ismert úton tovább, azaz a két létrán le, és egy újabb gépfegyveres után vissza az Asztrológus Órájához.

2/8 – The Astrologer's Clock: part 2
Mint fent: a tűznél kar meghúz, szarvas szobor, neki a kard. Irány a három kar túlfele, tűz. Skorpió három óránál, azaz jobbra hat, le, Nap XII-re, le, Hold III-ra. Hátraarc, és a bal oldali ajtón ki.

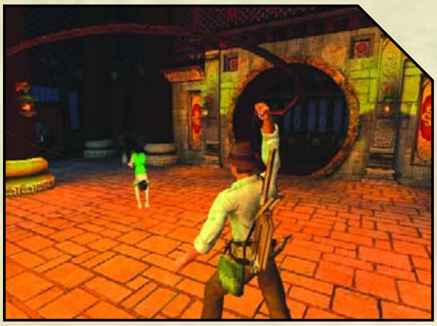
2/9 – The Observatory
Sétálj körbe az épületen a kerítésig, mássz fel a párkányra, és lapulj a falhoz, majd csússz el jobbra egészen a túlsó sarokig, míg Indy háta az utolsó ablakhoz feszül. Válj el a faltól, a kamerát fordítsd úgy az egérrel, hogy a szembeni torony ajtónyílása a kis párkánnyal a képernyő közepén legyen – ugrás előre. Így simán beugrasz a kis szobába, **5. kincsedet: a Stochov-töredéket** begyűjteni. Ezután hátraarc, ki a párkányra, és ugrás pont szembe, vissza a falhoz, tapadás, oldalazás vissza, majd előre, be az íves bejáraton, fel a lépcsőn.
Sétálj előre fegyverrel a kézben, az első ajtót elhagyva, a sarkon túl egy náci őr érkezik. Nyisd ki az ajtót, amin kijött, fordulj jobbra, majd a szögletes ajtón túl újabb áldozat, ledobhatod a mélységbe. Jobbra át, ugorj a láncra, kússz fel, jobbra át, és lendülj fel a kis tetőpárkányra. Innen fel, jobbra körbe, és fel. Két őr beszél, ne foglalkozz velük, mássz fel a létrán, jobbra átlósan a bástyafokok között géppisztoly, a torony előtt jobbra lyuk, itt leereszkedhetsz egy füves részre, körbefutva kötszer. Újabb leereszkedés és előre, ott egy lépcső, tetején az egyik nácival. *Nem kell bántani*, tartsd lenyomva a séta gombját, simán átgyalogolhatsz a háta mögött. Lépcső aljától balra párkány, innen átrepülhetsz az obszervatórium alsó peremére, végében ajtó, bent hiányos gépezet. Menj fel a lépcsőn, az asztalon a kar, vidd vissza, és használd a gépnél, a teleszkóp elfordul, kinyílik egy titkos rekesz. Fel oda, használd a rekeszben lévő képet, ez felfedi az üreget, vedd ki onnan a tekercset (Vega's Manifesto). Újabb film, döngetik az ajtót. Vagy felkészülsz pár géppisztolyos arcra, vagy gyorsan felmászol a teleszkóp létráján, végigrohansz a csövön, ki a tetőre, és a drótkötélen lezúgsz, odalent meglepve egy őrt. Menj be az ajtón, le a lépcsőn, itt újabb őr és végre falikút. Le a lépcsőn, át a bal oldali ajtón (őr nem érdekes), a lépcsőn lesétálva kis épület, ahonnan indultál, innen visszatérhetsz az Órateremben.

2/10 – The Astrologer's Clock: part 3
Kar, tekercs a szobornak, irány a három kar, tűz. Jelünk az Ikrek (jobbra 7), le, Nap VI-ra, le, Hold XI-re. Lépj ki a kinyílt bal oldali ajtón.

2/11 – Vega's Tower
Kötszer jobbra, majd ki az ajtón, jobbra át és ugrás a láncra, innen előre lendülve egyenesen egy őr nyakába. Lopakodás fel a csigalépcsőn, újabb náci, dobd le, ugorj át a szemközti peremre (kissé balra tartva), majd tapadj a falnak, és balra csússz. Két rosszarc, odabent még egy, nem spórolni a lőszerrel! Csata végén fel a lépcsőn, ugorj át a szemben lévő torony peremére. Körbesétálva lánc, ugorj rá, erről egy másikra, onnan pedig fel és be az óratoronyba. Balra leszakadt harang, oldalán embernyi darab hiányzik a padlóból. Potyogj le, titkos szoba, **6. kincs: a Ciszterci maszk**.
Mássz fel az ablakpárkányra, ugorj a láncra, és fel, vissza az óratoronyba. Lépj be a liftbe és használd, fel egy karhoz, amelyet meghúzva előkerül egy sárkányrepülő. Sok választás nincs, az óra bal oldalán létra, innen fel egy újabb karhoz, húzd meg és mozizz.
A repülés végén húzódzkodj fel a párkányon, be a szobába. Séta a trónhoz, kapd fel a Lélekkristályt, majd már a mozi alatt balra át, és futás, fel a ledőlt szekrény mögötti almáriumra, onnan balra a karzatra, a szélén repülés, ki a festett ablakon. Le a láncon, balra újabb. Kússz le, fordulj szembe az ablakkal, és erőteljesen lendülj be. Már csak a csigalépcsőn kell lesétálnod, és ki az ajtón.

2/12 – The Astrologer's Clock: part 4
Kar, szobor, neki kristály, karok, és klikk. Jel a Mérleg (jobbra 4), Nap és Hold egyaránt a X-esen. Jobb oldalon ajtó nyílik, sétálj ki rajta, jön az első főgonosz.

2/13 – The Laboratory
A németek überszoldátot gyártottak, micsoda kreatív, sose látott ötlet! Ne kerülj a fickó közelébe, a lövedékeit folyamatos mozgással elkerülheted. A fal mellett két gép, folyamatosan megtöltenek egy-egy lombikot zöld savval. Rohanj oda, kapd fel az egyiket, vágd az ellenséghez, ez kicsit leeszi róla a kitint. Ismételd meg ezt az akciót úgy ötször-hatszor. Ha sikerül, a zombi nekiesik a gépnek, de hibázik, mert egy jókora cső kiesik, savval átitatva, mint fegyver... Kapd fel, majd közelharc. Egyszerűen támaszkodj a védés/befogás gombra, és sima tüzeléssel nyomkodd bele az arcba a



lándzsát vagy féltucatszor. Ha kipurcant, vedd fel a földről a Dragon Shardot, majd irány az ajtó, és megint mozi.

3. Isztambul

3/1 – Istambul Breakout

Kezd unalmas lenni Von Beck, de legalább Isztambul. Hamarosan befut a Prágában már látott nindzsa, aki persze Mei Ying. Mozi végén két arab, jó bunyósok, próbálj meg egy sarokban ledekkolni, és egyenként péppé az arcukat. Ezután futás ki balra, gyorsan verd ki a beérkező abroszfejű kezéből a kést, és adj neki. Lépcső aljában még egy pengés, aztán a kis átjáró után balra pár kézigránát. Kapj fel egyet, előre, hajítsd rá a szemben posztoló fickóra. Érdemes a dobásjelzőn két kört várni – többet ne, mert felrobban a gránát, de ha kevesebb, lehet, hogy az arab visszadobja! Ha sikerült elintézni az őrt, vissza új nyelesért, és kint balra feltolni egy újabb arab alá. Vedd fel asztalról géppisztolyt, jobbról egy gránátot, és fel a párkányra. Itt némi lőszer (az elhullott őr fegyverében is!), majd le a lépcsőn, óvatosan. Itt is géppisztolyos, ha eltávolodik, dobj alá. Lépcsőtől balra további gránátok. Fogj egyet, sétálj előre a piros csíkos árkádig, pici lépés előre, majd gyorsan hajítsd el a gránátot. Ha jól csinálod, pont megreptetsz egy őrt, ha megússza, kénytelen leszel géppisztolyozni. Ezután vissza új gránátért, dobd be balra, sikoly után menj utána. A folyosó végében hátizsák, köt- és lőszer. Irány vissza az erkélyre.
Szemben a kis lyuknál a lámpán átrepülhetsz a teraszra, vedd fel az őr lőszerét és a kötszert. Sétálj le, balra be a ládákhoz újabb gránátért. Egy arab elfoglalja a helyét a géppuskánál, ha ügyes vagy, kis jobbra lépés után elhajítva a gránátot kioperálhatod a fegyvere mögül. Mássz fel, és foglald el helyét, majd gyorsan fordulj balra, jön két arab, és távolban a szobában egy harmadikat is lelőhetsz (ne hagyd ki!). Le a lépcsőn, ki a nagy placcra – három őr, szerencsére Mei Ying, mint őrangyal. Húzódj hátra, távolról oszd a fickókat, például ostorral. A lány csak játszik, neked kell végezni velük. Ha vége, kínai balra el, te be a kis ajtón, fel a jobb oldali állványzatra, rá a láncra, ki az erkélyre. A falnak tapadva balra koppanóig, majd előre, ugrás le a másik állványra. Végig balra, folyamatosan fel, míg felérsz a mecsethez, és jobbra a kis lifthez. Lökd le a nagyobb ládát, máris emelkedsz. Jobbra drótkötél, szánkázz le, majd le az állványon. Két újabb arab, nem kell mindenáron csatázni, gyorsan fel a szemben lévő faszerkezetre, és onnan megint fel, be az épületbe. Őr, ládában kötszer, és állványzat, mássz fel, szemben máris kijárat, *ám még ne*! Lépj balra, és óvatosan ereszkedj le a kupola szélére, végigsétálva rajta le egy oldaltoronyhoz, odabent falikút és **7. kincsed: a Piri Reis kézirat**. Vágd zsebre, tápolj, és vissza körbe a kupolán, a végén pottyanj le, majd vissza fel a kijárathoz.

3/2 – The Secret of the Mosque

Fuss balra, be a leomlott padlójú szobába, repülj át a túloldalra, majd nagy ugrás + repüléssel tovább. Ne rakd el a karikást, csússz le a rámpán, amint felvillan az ikon, tűz, ha szerencséd van, sikeresen landolsz odalent. Sétálj körbe a fal mentén, hátul csontváz és kötszer. A teremből kilépve két náci, ha az egyiket lelököd a mélybe, a másikkal már könnyebb. Balra, lapulj a falnak, végig a párkányon, a végén egy arab és két náci, legjobb a géppisztoly, hiszen balra a falnál kis asztalon telitárazott MP-40 és lőszerek, de persze áldozataid Mausereit is szedd össze. Le a lépcsőn, két arab, adj nekik, és ostor elő. Repülés, két arab, majd ugrás + ostor a túloldalra. Ha szükséged van rá, az oszlopnak lapulva balra eloldalazhatsz, innen ugrás + repülés szembe, majd újabb falnak simulás után falikút. Visszajutás: a vízbe kell ugranod a jobb oldalon, innen fentről láthatod a helyet a létrával, mint cél, csak a cápára vigyázz. Ha felértél, visszakerülsz az elejére. Repülj vissza az oszlopig, potyogj le az alsó szintre, rohanj neki, dobbants el, és a röppálya tetején tűz. Ha összejön, átlendülhetsz a lámpán a folyosóra. Elő a fegyvert, öt ellenség, csak ügyesen! Gyűjtsd be a lőszereket, terem elején ládából kézigránátot, egy-egy asztalról géppisztolytöltényt, kötszert, bombát. Ezzel menj vissza a folyosóra és jobbra, annak végén helyezd a falra, majd futás, a bumm után ki a pályáról.

3/3 – The Secret of the Mosque: part 2

Pontosan veled szemben, a falon alul lyuk, de még ne foglalkozz vele, inkább gyorsan balra, intézd el a géppisztolyost, majd azzal a lendülettel a késes arabot is. Most gurulj be az említett lyukon, titkos szoba, és **8. kincsed: az Ottománok pecsétje**. Gurulj vissza, fel balra az állványra, repülés, és a második szélén vetődés előre. Be a kis ajtón, balra fel a kis bumszlin, majd ugrás, libegj el az ajtó fölé, húzd fel magad. Kint balra át, nagy levegő. Lehetetlennek tűnik, de nem az: nekifutva, és szinte a levegőben dobbantva átugorhatsz a szemközti állványra! Innen fel kis ablakhoz, repülés szembe, majd óvatosan pottyanj le. Két fegyveres rosszarc, a szembeni szökőkút vizéből ihatsz. Egy őr géppisztollyal a liftnél, adj neki, majd jön a felvonón két pisztolyos. Szedd össze a maradék lőszert, hidratálj, majd be a liftbe, és húzd meg a kart. Odalent elő valami tűzszerszámot, fuss előre a daruig, mássz fel, és balra be a fülkébe. A mozi után használd az irányítókarokat. Feladatod megragadni a hatalmas fejet, és bedobni a lyukba. Nyomd addig a balra gombot, míg megjelenik a markoló-ikon, ekkor tűz. Ezután jobbra, moziig. Amint a filmnek vége, pont szemben két őr, intézd el őket, és mássz fel a létrájukon, körbe balra fel a daru tetejére, végig a karján, majd repülés és mozi.

3/4 – The Sunken Palace

Fordulj meg, és ússz előre az alacsony peremig. Itt találsz egy oxigénpalackot, vedd fel, majd jobbra a ládából a kötszert is, és ugorj be a vízbe az ellentétes oldalon (a lámpa mögött). Előre egy víz alatti íves átjáró, odabent cápa, de tartsd az irányt balra, és mozogj fel-le, ezzel kicselezheted. Tempó előre, míg ki tudsz mászni, majd irány a házikó, előtte pisztolyos őr. A bungiban szigonypuska, hozzá töltény, MP40 lőszer, és az Elsüllyedt Város térképe. A hátsó ajtón kilépve, szétrúgva ládákat bejárat, átgurulva titkos forrás. Vissza a házba, majd a mólóra, szigonypuskával a kezedben balra ugrás a vízbe. Jobbra hátul két búvár, intézd el őket (célozz!), majd szedd össze a szigonyokat és a két bombát. A középső, kör alakú templomban találsz még szigonyt, innen a móló felé tempózva a fenéken egy csontvázat, mellette bozótvágó, ne hagyd

itt! Mássz vissza a mólóra, ha kell, hidratálj, és vissza a kis szigethez, ahonnan indultál. Szemben az oszlopon repedés, ússz és mássz fel oda, 'Use', majd futás. Oszlop dől, mint híd. Mássz fel rá, szamba végig, majd balra az épület tetejére. Előre koppanóig, ugrás átlósan. Ostor a kézbe, szélről dobbantás, tűz, tűz, ugrás. Sétálj előre, amíg meglátsz egy újabb kampót. Ugorj előre és tűz, rá a ládára, vágd el a kötelet. A forgácsok közt **9. kincsed: a Deliai Kiáltvány táblája**. Menj előre, fel a daru fülkéjébe, és ismét kézbe a karokat. Jobbra a markoló-ikonig, tűz, tovább jobbra, míg a fej kiüti a falat, mint bejárat. Mássz le a daru aljára, körbe, jobbra, balra ki a most készített átjáróhoz. Óvatosan potyogj le, futás előre és fel a lépcsőn, jobbra, majd jobbra át, ugrás + repülés. Ezután ismét jobbra, már „csak" egy halálugrás van hátra, ismét szinte a levegőből kell dobbantanod. Ha sikerült, sétálj ki az ajtón.

3/5 – The Gates of Neptune

Hosszú és kegyetlen. Ugorj a vízbe, ússz át két boltív alatt, majd előre, elérsz egy helyre, ahol kimászhatsz. Balra párkány és lábazat, innen átrepülhetsz a túlpartra, fel balra a kis peremre, és falnak tapadva kerülj a túloldalra. Nézz le, ahol a legszélesebb a placc, válj el a faltól, és gyorsan nyomj előrét. Ezután jobbra, ugrás előre, és újabb falnak simulás jobbra, majd még egy jókora ugrás. Húzd fel magad, majd balra fel a lépcsőn. Egy arab őr, lődd le, és ugorj át a túloldalra. Előre, le az újabb garádicson, az őr után gyűjts be pár szigonyt, és ami a lényeg: a Wine Coint. Vissza a bejárathoz, ugorj be a vízbe jobbra. Érdemes elővenni az ugrás előtt a szigonypuskát, és levadászni a cápát! El kell érned a helyet, ahol az elején kimásztál a vízből, innen célozd meg az oszlopokat, ússz át köztük, a falnál jobbra át, fel a lépcsőn. Jobbra tarts, előbb ugrás, majd repülés. Az utolsó szakasznál jobbra át, fel a lábazatra, odafent pár gránát. Következő cél az ötoszlopos épület, tetején tábortűz. Ha odaérsz, fordulj jobbra, egy repedezett falat látsz, és egy alacsony placcot, ahol kikeveredhetsz a vízből. Mássz fel, és fuss végig, nagy ugrások és mászások után elérsz az említett épület tetejére. Itt két arab, majd potyogj le. Pár szigony, a bejárat mellett robbanószer, vegyél fel kettőt, majd be és balra. Jobbra, egy kis ugrás után elérsz a megrepedt falhoz. Ikon nincs, de azért 'Use', fuss fedezékbe, a robbanás után odabent forrás, hidratálj, vissza a tűzhöz, vedd fel a maradék bombát, majd vissza a tetőre, de ezúttal jobbra. Mássz fel majd le, jobbra újabb elképesztő ugrással irány a túlsó rom. Balra át, fel, majd séta le a ledőlt oszlopon a repedt falig, és rá egy bombát. A berobbant fal mögötti helyiségben újabb érme: a Trident Coin. Ússz vissza a már emlegetett másik repedt falhoz, ahol kimásztál nemrég a vízből (az oszlopos-tüzes épülettel szemben). Tapaszd rá a bombát, odabent a harmadik érme: a Seahorse Coin. Most vissza a tábortűzhöz. Igyál, majd ki a túloldalon, és jobbra ugrás a kötélre. Mássz fel, fordulj jobbra, átlósan ugorj át a legszélesebb placcra, előre az árkádokhoz, meg egy arabhoz. Nyomulj előre, még egy koma, majd a folyosó végén ugrás, aztán egy még nagyobb a barlanghoz, a túlfelén leomlott híd. Fejest kell ugranod, és leúszni az aljára, ott a negyedik érme, a Kraken Coin, majd gyorsan fel, és húzd fel magad a kis peremre. (Aki szenved az irányítással, inkább vadássza le cápát, messze a gyógyulás!) Mássz vissza a hídra, majd bátor ugrással át a túloldalra, a kapuhoz. Itt négy oszlop, mindegyiken egy nagy tábla, a hozzá illő érmét kell beilleszteni. A megoldás: bal első – Wine; bal hátsó – Trident; jobb első – Seahorse; jobb hátsó – Kraken. Ezután tekerd meg mindkét oldalon az oszlopok közti kerekeket, majd sétálj be Neptunusz Kapuján.

3/6 – The Fall of the Sea King

Ugorj a vízbe, tempó le és előre, kis boltíven át jobbra, fel és jobbra, kijutsz egy fáklyával bevilágított lépcsőházba. Sétálj föl, peremen jobbra potyogj le, itt kerék, tekerd meg, majd a mozi után gyorsan mássz vissza, spórolj az életeddel! Futás le a lépcsőn, vissza a vízbe, tárazd be a szigonypuskát, majd ússz a szobor felé. Két búvár dörrenti be magát a színre, gyorsan lődd le őket, majd ússz el a töltényeikért, és ahonnan jöttek, a két bombáért. Megfordulva az elsőt rögtön ráillesztheted Neptunusz jobb lábára. A mozi után előre, mássz ki a kis oszlopra, majd ugorj fel szembe, előre, és egy ugrással kijutsz oda, ahonnan elindultál. Most balra, repülj át a túloldalra, óvatosan, omlásveszély! Újabb ugrás, majd előre, és balra fordulva merész vetődéssel-ostorozással átrepülhetsz a túloldalra. Innen előre, majd le jobbra a kis placcra, és helyezd el a második bombát is. A robbanás után mássz ki a ledőlt oszlop csonkjára, onnan jobbra egy ugrással fel. Jobbra lián, kússz fel, és kerülj a szobor mögé. Sétálj ki a perem szélére, és repüléssel fejezd be a szintet.

3/7 – The Kraken's Lair

Amint tiéd a pálya, ússz a felszínre, majd balra húzd ki magad a vízből. Találsz egy oxigéntartályt, ha kell, négy dinamitot (vegyél magadhoz kettőt!), és egy szuper szigonypuskát 300 tölténnyel. (Továbbiakat egy szinttel lejjebb, a poliphoz legközelebbi részen.) Vedd kézbe a puskát, ugorj a vízbe, és célzás (FPS mód). A polip szemét kell lőni, de közben legyen gondod az általa küldözgetett medúzákra is! Ha rád tapadnak, még nincs gond, tüzeléssel lefejthetők. Ha elég sok találat érte a szemét szemét, a polip visszahúzódik a barlangjába. Előtte négy oszlop, rozoga. Amint a csápos el, gyorsan válassz ki kettőt, és tapassz rájuk bombát, majd próbálj meg kievickélni a már ismerős partra, hogy felvedd a másik két robbanószert is. Ha ügyes vagy, mindez azelőtt sikerül, hogy a polip visszatérne. Ugyanezt kell még egyszer eljátszani, tehát medúzák, polip szeme, majd a visszahúzódáskor a másik két oszlop. Ha mind a négy megroggyan, a polip eltűnik a vízzel együtt.

4. Hong Kong

4/1 – The Golden Lotus

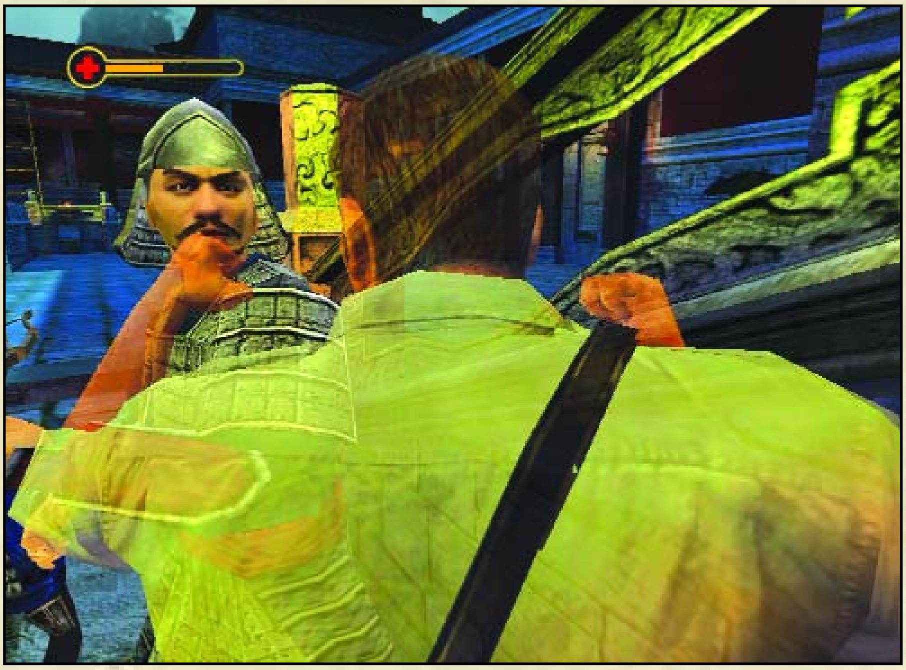
Új ellenség: nindzsák, nagyon jó közelharcosok. Próbálj meg székkel vagy asztallábbal harcolni ellenük, több az esély! Hét ellenség, 3-2-2 elosztásban. Ha mind elfeküdt, asztalláb vagy más fegyver kézbe, irány a bárpult mögötti ajtó. Nagyon gyorsan le a lépcsőn, mert itt két pincér-nindzsa – a garádicson sok esélyed nincs, inkább vissza a terembe, ott nagyobb a tér a harcra. Menj vissza a lépcső aljára, majd előre és fel a létrán, két láda, kötszer. Még két létra, majd be az ajtón – ez már egy kardos arc. Intézd el, majd a ládákat is, az egyikben egy „vasbőr-ital", ez rövid ideig ellenállóbbá teszi Indyt, tedd el a következő pályára! Kard a kézbe, jön még két ellen. Húzd meg a kart a következő helyiségben, majd ki jobbra a szürke ajtón, le a lépcsőn, ki a karzatra. A második páholyban újabb kardos, és **10. kincsed**: **a Tai-Tsu maszk**. Kettővel odébb újabb csata, intézd el az ajtónállót és a berohanó két fickót is. Az ajtó mögötti lépcsőn lerohanva falikút. Tápolj, de vigyázz, jobbról kamikáze. Be a bal oldali ajtón, visszajutsz a terembe. Irány jobbra hátul a bárpult, húzd meg a kart mellette, majd fel a színpadra. Egy pincérnél Mauser, lőszer hozzá a színpadon, balra asztalon, jobbra ládákban, meg egy kis kötszer. Hidratálj maximumra, fel a létrán a zsinórpadra, innen két kötéllel át a túloldali kijárathoz.

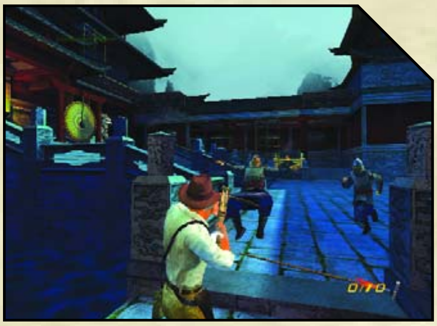
4/2 – The Golden Lotus: part 2

Jobbra a második ládarakás mögött puskás pincér. Ha gyorsan odarohansz, kiütheted a kezéből a fegyvert, és őt magát is. Életerő maximumra, lila létyó elő és használ (balra alul megjelenik a kijelzője), majd elő a Mauser, és lökd be ajtót. Jobbra két pincér, gyorsan lyukaszd ki őket, a lépcső aljában újabb páros, egyiküknél puska. Oldalról pisztolyos, majd még egy hátulról. Ha minden csendes, szedd össze a lőszereket, majd irány az oldalszárny a csillagos ajtókkal (öltözők), az egyikben kötszer és **11. kincsed: a Longshian Bálvány**. Menj vissza a folyosóra, majd balra ki az ajtón.

4/3 – The Streets of Hong Kong

A feladat egyszerű, le kell lőni mindenkit. A motorosoknál elég kilőni a sofőrt, az autónál kaszálj jobbról balra, hogy mindenki kapjon. Ha van egy kis pihenő, tárazz. Ezen a pályán lesz a **12. kincs**: az első etap végén három motoros jön, a harmadik lenyomása után balra kell látnod egy világos színű ládát egy rámpán. Lődd szét, benne találod **a Kínaiak pecsétjét**.





4/4 – The Streets of Hong Kong: part 2
Ugyanaz, mint fent, életerőd visszaállt, tűz, majd mozi.

5. Peng Lai Lagoon

Az 5. és 6. pályán nem találsz kutakat, csak elsősegélydobozokat, így ezekkel kell gazdálkodnod!

5/1 – The Secret of Peng Lai Lagoon
Ússz a felszínre, jobbra át, itt létra. Három ládában oxigéntartály, szigonypuska, hozzá töltény. Nézz körül: látsz egy elsüllyedt és kettétört tengeralattjárót, előtte búvárőr, középtájon gömb. Feladat: elúszni a fémszivarhoz, balról behatolni, felszedni a robbanóanyagot a közepéből, majd irány a gömb, és túl rajta előre és balra, ahol egy másik őr repedt fal előtt, lelőni, és berobbantani a falat. Emellé két cápa is. A robbanás után a barlangban felfelé úszva plató szigonyokkal, jól jöhet, hiszen itt is két cápa. Vissza le jó mélyre, balra a járatba, újra balra, ki a kis félszigetre. Ládában kötszer, ugorj a liánra, fel a placcra. Érdemes innen levadászni a két nácit szemből! A következő cél a szembeni párkány, kemény feladat, jól kell időzíteni. Ha átjutottál, balra át, jön egy ikerrepülés. Sétálj ki az ajtón.

5/2 – The Secret of Peng Lai Lagoon: part 2
Fuss előre koppanóig, jobbra találsz egy bombát az „ajtófélfa" mögött. Helyezd fel a bal oldali repedt falra, odabent **13. kincsed, a Sandai-tál**, egy páncélököl és hozzá lőszer. Fuss el szemben a géppuskához, vedd birtokodba, gyorsan lelőve a szembeni tisztet, majd balra az ablakból a nácit, aki még párszor felbukkan, figyelj rá! Vadászd le a kisebb sereget – a lámpák robbannak, ha belelősz, ez segít. Ha meghallod az Indy-főtémát, ellenség elfogyott, ugorj le és előre.
Film után jobbra indulva lejuthatsz a partra. A második placc széléről a páncélököllel lődd le az őrt, ezután irány a kis ház, odabent géppisztolylőszer. Rakd le a páncélöklöt, rúgd szét az asztalt, a lábával sétálj az állványhoz, itt kis lift, utazz fel vele, verd agyon az őrt. Ezután vissza a páncélöklért, majd idefent a lifttől balra indulva fel a létrán. Drótkötél, de mielőtt lecsúsznál, vadászd le innen túlparti nácit. Szánkázz le, mássz le a tetőről, és intézd el a házban posztolót. Ezután vissza a daruhoz és be, vedd kezelésbe: jobbra, míg elérsz a kis platform fölé (megjelenik a markoló-jel), tűz, fel koppanóig, majd jobbra szintén ameddig engedi. Mássz fel a belső létrán a tetőre, majd végig a karon, és egy merész ugrás–repülés végén máris a szerkezeten landolsz. (Ha mégsem, a daru melletti lifttel visszakerülhetsz a dokkra). A függő platformról újabb ugrással elérhetsz a párkányra, odabent húzd meg a kart.

5/3 – Iron Cross
Három lopakodós szakasz, a lényeg: nem szabad, hogy észrevegyenek. Ha mégis, és beindítják a riasztót, erősítés érkezik: géppisztolyosok és lángszórós katonák. Ha ez megtörténne, próbáld meg kikapcsolni a szirénát, és koncentrálj a tüzesekre.
Mássz le a létrán balra a vízbe, ússz jobbra, itt újabb létra, placcon ládában MP40 lőszer. Vissza a kiindulópontra (figyelve az őrre), fel a lépcsőn. Két őrt kell eliminálni, oldalt egy kis irodában asztalláb, csendes és gyors. Újabb lépcsők után három láda, felmászva, peremre ugorva kötszer.
Tovább előre, riasztónál jobbra, lépcső tetején irodában őr. Próbáld meg elkapni hátulról, ha kiesik ablakon, újabb ellenségek! Az asztalon **14. kincsed: a Sima Quijan Shiji tekercs**. Irány vissza a riasztóhoz, majd előre a kettős lépcsőhöz. Menj balra, egy irodában géppisztoly, vissza a lépcsőhöz, le a túloldalin, újabb áldozat. Balra át pár kettős ajtón, gyorsan fel a lépcsőkön, lelőve a felső őrt és befutó cimboráját. Egy másik meghúzza a riasztót, intézd el őt, hátraarc, kapcsold ki a szerkezetet. Van még egy áldozat, ezután le a lépcsőn, ugorj be a vízbe, csónak alatt lőszer. Mássz vissza, és ki a riasztó melletti duplaajtón.

5/4 – The U-Boat Base
Nyiss be a jobb oldali ajtón, lopózz fel a lépcsőn, és csendben nyírd ki az őrt. Irány az épület bal hátsó sarka, ajtó mögött két őr, asztalon géppisztoly és lőszerek. Ki a szobából, át a nagy ajtón, és fel a lépcsőn, egy újabb őr, majd ki a jobb oldali ajtón – géppuska! A bejárattól jobbra egy tiszt lép be, és indítja be a riasztót – gyorsan intézd el, és kapcsold ki a szirénát, majd vissza a fegyverhez, és vadászat. Balról csipkelődés, a többiek jobbról. Kb. 10 náci után szemből berohan még egy. Ha vége, a jobb oldali épület hátuljában, ládában kézigránát, majd ki az épületből, és be azon a kapun, ahonnan utolsó áldozatod érkezett. A teherautó mögött láda lő-, a platón kötszerrel. Mássz fel a szemben lévő

létrán, majd körbe, ugorj a kocsira és onnan a nyitott tetőablakhoz, azon bepottyanva és a kart meghúzva kinyílik a szellőzőrendszer ajtaja. Menj ki, a teherautó mögött náci, majd fel a létrán és ugrás a szellőzőbe.

5/5 - The U-Boat Base: part 2

Előre, túl a létrán koppanóig, jobbra köt- és lőszer. Vissza a létrához, mássz fel, mozi. Potyogj le, fuss jobbra az őr után, intézd el, majd előre a karig, húzd meg. Hátraarc, indulj vissza, jön egy tiszt, őt is. A folyosó végén hiányzik a korlát, potyogj le. Balra két láda lőszerrel, a garázsban újabb kettő, egyikben kötszer, a másikban a **15. kincs: a Longjian tábla**. Ugorj a vízbe, balra létra, fent a ládák egyikében kötszer. Fel a lépcsőkön és jobbra, eléred a nemrég idehozott tetődarut, dupla repüléssel át a túloldalra.

Fegyverrel a kézben menj be a bal ajtón, balról a lépcsőről áldozat érkezik. Jobbra a teremben dokumentumok, vedd fel, majd ki, és le a lépcsőkön egy öltözőbe, egyenruhába. Kilépve balra tovább, le a lépcsőn, és ki a jobb oldali duplaajtón. Balra indulva két őr, nyugodtan sétálj el előttük, és fordulj be balra az ajtón.

6. Peng Lai Mountains

6/1 – The High Road to Peng Lai

Gyorsan intézd el az őrt, és kapd fel elejtett kézigránátját. Szemből két náci felismer, hajítsd közéjük a nyelest, majd be az irodába, húzd meg a kart. Az oldalajtón ki a platóra – a teherautón ládában kötszer, a garázsban fel a ládákon, át a leomlott falon, és tovább, ki a tetőre. Indulj el a felső épület felé, az ajtó előtt a másik nyitott tetőablakon potyogj le, idebent egy ládában **16. kincsed**: **a Zhao Mo Ryton bálvány**. Mássz vissza, be az ajtón, fegyverrel a kézben. Jobbra az első ajtón belépve kar, húzd meg – hátad mögül belép egy tiszt, végezz vele! Odakint újabb kar, ez ismét áthelyez egy tetődarut. Balra fel a kis ládahalmon, dupla repüléssel bejutsz a ventilátorhoz; gurulj át alatta. Két újabb lapát, ezek forognak, jó ütemben bucskázz át közöttük. A második után lejtő, ennek végében jó időzítéssel ugrás át szembe. Indulj balra, jobbra még egy lapát, ezen túljutva egy csontváz lő- és kötszerrel. Vissza a fő járatba, ugorj át a nagy lyukon, hamarosan elszívó. Fuss neki a falnak, nyomd tovább az előre gombot – a levegő pont a megfelelő irányba tuszkol! Menj előre, és potyogj le a következő szakasz végén. Tovább balra, kijutottál a szellőzőrendszerből. Terem sarkában kötszer, lépj ki a legtávolabbi duplaajtón.

6/2 – The Infiltrations

Géppisztollyal a kézben nyisd ki az ajtót, és gyorsan szét a két nácit. Le balra a létrán, intézd el az őrt, a kis teremben ládában kötszer, ha megkerülöd az épületet, a sarkon túl újabb dobozban a **17. kincs: a Gui Jian tekercs.**

Fuss át a szemben lévő épületbe, odabent balra újabb kötszeres láda. Fel a lépcsőn, át az ajtókon, míg kiérsz a szabadba. Balra kar, húzd meg, fel a lépcsőn, a kis gyilokjáró végébe, a ládáról rá a kötélre, innen a függő platformra, majd jobbra át, és repülés be a szellőzőbe. Átsétálva újabb ostorozás egy folyosóra, intézd el az őrt, majd pontos célzással a túloldalit is. Jobbra át, dupla repülés a túloldalra. Fuss le a generátorokhoz, be a duplaajtón a vezérlőbe, az itteni kar bekapcsolja az áramot. Az asztal lábával le a szemben lévő lépcsőn, neki egy tisztnek, a következő teremben jobbra kötszer. Teljes energiával, lőszerszámmal vagy gránáttal felszerelve lépj ki a szemben lévő ajtón. A generátorok között kettő, majd még kettő pisztolyos náci vadászik rád. Operáld ki őket, de spórolj a lőszerrel, és ne sétálj bele az áramba. Középen balra kar, nehéz észrevenni, de ott van. Húzd meg, hátraarc, előre, hamarosan jobbra árammentes átjáró, innen kerülhetsz a terem hátsó részébe, ahonnan a rosszarcok bejöttek, az ajtón kisétálva kijutsz a gondolához. Sétálj abba a terembe, ahonnan indultunk, és húzd meg a kart. A fülke felé menet még két ellenség, aztán beléphetsz.

6/3 – Terror at 2000 Feet

Fegyverrel a kézben várd meg, míg a másik gondola mellé érsz, ugorj át, intézd el a két nácit, és foglald el a helyed a géppuska mellett. Sok repcsi jön, lődd őket, figyelve saját és járműved épségére. Célozz a szárnyakra és a farokrészre.

6/4 –The Airbase

Fuss jobbra. Balra, hátul a ládákban MP40 és lőszer. Mindkét oldalsó épület előtt egy-egy őr egy-egy riasztó mellett. Meg kell próbálnod mindkettőt likvidálni olyan gyorsan, hogy nehogy bekapcsolják a szirénákat. Ha a második őr is kimúlt, a nagy duplaajtón két géppisztolyos. Ha őket is, az első épület oldalán, a vörös bumszlin felmászva találsz köt- és lőszert, a másik épület sarkán túl kézigránátot. Ezután irány a nagy ajtó, újabb csata. Ha itt is csend, szemben meghúzhatod a zöld fény alatti kartot, *ám még ez előtt*, az oldalajtón belépve újabb kötszer. Nagy hirig: párosával fegyveres őrök jönnek, a bejárat két oldalán ládákban köt- és lőszer, és odafent is találsz utóbbiból. Amikor végre csendes a terep (kb. egy tucat ellenség lesz), valami gépezet közelében pár láda, mint lépcső, róluk ráugorhatsz a raktár tetejére, majd be. Kézigránáttal a kézben lépj ki, és indulj előre. Magányos őr behátrál a terembe két társához, akik egy felborított asztal mögött hősködnek – vágd közibük a nyelest. Lépj ki a duplaajtón, jobbra, egy ládában újabb, **18. kincsed: a Changan-kő**. Már csak egyetlen őr, és a folyosó túloldalán kisétálhatsz.

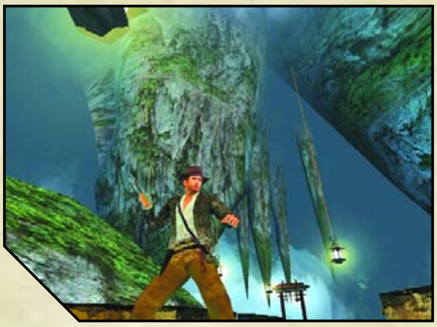
6/5 – Ascent to Adventure

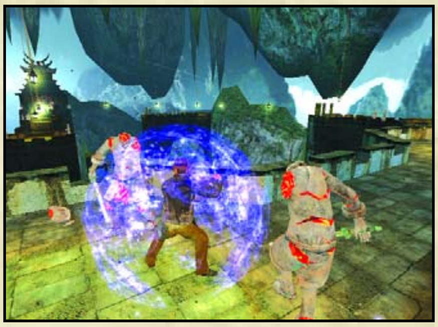
Géppisztollyal a kézben lépj ki az ajtón, és balra gyorsan intézd el a két őrt. A kis helyiségben egy ládában pisztolylőszer, majd ki a másik ajtón, és futás a géppuskához. Balról négy repülőgép próbál meg elszökni, ne hagyd! Ha elfogytak, indulj visszafelé, és gyorsan intézd el a két új nácit. Az ajtótól balra húzódzkodj fel a kis tetőre, onnan egy ugrás és dupla repülés a túloldalra. Nyisd ki az ajtót – ezzel aktiválsz egy lángszórós arcot. Gyorsan a géppuskához, perdülj hátra, és lyukaszd ki a figurát. Irány az épület, odabent vedd fel a ládából a géppisztolylőszert, tárazz és tápolj. A lifttel menj le az alsó szintre, odalent egy tüzes, egy Mauseres és egy géppisztolyos. Rohanj ki a placcra, különben az egyik rosszarc kifüstöl gránáttal! Jobbra kötszer, balra gránát, használd őket igény szerint. Utóbbiból érdemes egyet kézbe venned, és így meghúzni a kart középen – mozi végén három náci lep meg, közéjük vágva a nyelest egyszerűbb. Ha ők is elfogytak, lépj be a fülkébe, újabb film, a vége ismét a gondola tetején ér – foglald el a helyed a géppuskánál, és adj a repcsiknek.

7. Black Dragon Fortress

7/1 – The Black Dragon Fortress

Sétálj körbe balra, és fel a tetőre. A mozi után előre végig, le jobbra, a zöld platformra, onnan balra be az udvarba. Új ellenség: lándzsás kínai, ügyes mind fegyverrel, mind közelharcban. Tedd hűvösre, balra be az ajtón, fel a létrán, lökd le a nagy ládát, majd vissza, és óvatosan le a lyukon. Sétálj előre, jön egy hármas (!) repülés (3x tűz). A szabadba érve balra újabb ostoros, majd *ugrás a következő placcra, felhúzódzkodás a másikra, és az indákon tovább balra. A sarok után repülés, berúgva a falat gyorsan verd le az őrt, mert föntről jön egy másik (a lándzsával az alternatív tűz mindkét ellenséget éri!). Ha elfeküdtek, mássz és ugorj fel az állványzaton, majd az ajtón túl balra át, és újabb faltörő reppenés következik.* Most merész mutatvány: jobbra át, fuss neki, és a placc széléről dobbantva ugorj neki a szemben lévő falnak! Ha jól csinálod, Indy elkapja az indákat, és jobbra oldalazva eljuthatsz egy újabb párkányra, onnan egy beszakadt falon és egy dupla ajtón át egy terembe, ahol vár **19. kincsed: Cambaluc maszkja**. Vissza az előző úton, az indákon a bal szélre érve mássz és pottyanj le. Felismered a helyet? Ismételd meg a dőlt betűs részt, és kiérsz az indákkal szembeni placcra. Most mássz fel a bal oldali indákon a palota udvarába. Itt egy lándzsás és egy számszeríjas őr, a revolvert ajánlom. Vedd fel az íjat, sétálj fel a jobb oldali lépcsőkön, majd balra be a kis ajtón. Kút és ládák: nagyobb kulacs, nyílvesszők, dobókés és Tiger Strength Potion erőnövelő ital – tedd el későbbre! Nyisd ki a jobb ajtót, küzdj meg az őrökkel a szomszéd helyiségben, le a lépcsőn, ki az ajtón. Balra rámpa, menj le és a következőn is,





újabb őrök, újabb rámpa. Be az ajtón, nyírd ki a kínait, és húzd meg a kart. Odakint le a rámpákon, majd be a jobb oldali ajtón. Csata, ládák mindkét emeleten, az első szinten húzd meg a kart. Sétálj ki, amerről jöttél, majd mássz le a bal oldali állványzatra. Séta körbe, repülés a csatorna szájához. Lépj be.

7/2 – Call to Battle

Előre, majd balra, mássz ki, udvaron őr. Próbáld gyorsan kinyírni, ha nem, odarohan a gonghoz, és erősítés! Sétálj a gonghoz, és hátraarc: a lépcső aljában kis emelvény, az üvegét betörve máris tiéd a **20. kincs: a Qi Marble Stela tábla**. Vissza az udvarra, le jobbra a lépcsőkön, oda, ahol kimásztál a vízből – találsz egy helyiséget tele ládákkal meg egy őrrel. Vedd fel a robbanószert, majd menj az udvar túlfelére – a teremben pont szemben kút. Mássz fel jobbra az állványzatra, majd haladj körbe rajta, fel a tetőre. Vadászd le az őrt, menj fel és repülj át szembe, majd mássz le. Újabb őr, tovább lefelé. Nekifutással felugorhatsz a sarokban az állványzatra, körbe sétálva pedig eljuthatsz egy megroggyant falhoz. A robbanás után sétálj be a lyukon a pagodába.

7/3 – The Tower of Storm

A lyukban két láda, bennük nyílvessző és Tigris Ereje (tartalékold!). Repülés, falnak tapadás, séta és dupla repülés után kötél, fel és jobbra ugrás. Két őr van odafönt, egy lándzsás, egy számszeríjas. Én lecsaltam és lehajítottam őket, jó móka. Ezután fel és jobbra, újabb lándzsás. Fel az állványra, sétálj a kövekhez, lökd le őket, máris felfelé. Intézd el a három őrt, majd a liftnél óvatosan potyogj le egy szinttel lejjebb, itt két láda, egyikben **21. kincsed: a Yuan Xiang bálvány**. Hátraarc, ugorj a zöld deszkára, mássz vissza fel, és tovább előre. A sarkon túl ugorj a függő platformra, majd szemben a felemelkedő másikra, innen repüléssel a túloldalra. (Ha leesnél, hátraarc, és fel a köveken.) Mássz fel, jön egy, majd még két katona, szerencsére egy kutat is találsz. Lépj be a bal oldali ajtón.

7/4 – The Rescue

A sablonos mozi után megismerkedhetsz a bájos Feng-ikrekkel, halálos legyezőikkel és harcművészetükkel. Ha van nálad védekező és erősítő ital, körbeszaladva idd meg őket, aztán intézd el a két lányt – a szoba mentén, állványokon kardok. Lehet mozizni.

8. Temple of Kong Tien

8/1 – Descent Into Darkness

Rámpán csúszol le, korbáccsal a kezedben. A megfelelő pillanatban tűz, repülj biztonságba, majd balra hidratálj! Szlalompálya, repülés, és újabb séta – kerüld el a sötét kőlapokat! Újabb csúszdázás, ezúttal bonyolítva, legjobb a csapdás részeket átugrani. A harmadik rámpa végén, szemben zöld, korhadt deszkafal. Jó időben tűz, ha sikerül, berepülsz egy titkos helyre, ahol ládában **22. kincsed: a Yuyoa-serpenyő**. Igyál, majd vissza a csúszdára – a második után átrepülhetsz az újabb forráshoz. A következő szakaszon már nemcsak csapdák, de tűzkilövellések is.

8/2 – The Catacombs

Egy sárga szellem előráncigál a földből egy hullát. Legjobb közelharcban legyőzni, pár gyors ökölcsapással vége. A sárgaság még egy fickót dob a nyakadba, rohand le! He eltűnt, szemben a fal rejtekében lándzsa. Húzd fel magad a sírkamrához, újabb két zombi. A bal első kamrában kard, jobbra a másodikban Tigris Ereje. A folyosó végén kút, balra kar, húzd meg, és irány a következő helyiség, négy zombival, majd tovább. Újabb adag ellen – ha végük, a bejárati ajtótól balra kút. Vedd fel az ütőt a földről, és használd a gongnál. A csúszás végén ugorj előre, vedd fel a kék fáklyát a bal oldalról. Rögtön mögötted meggyújthatsz vele egy lámpást. Az ajtó kinyílik, lépj be rajta. A Ching asztal megcsodálása után balra, át az ajtón, majd a következőn is. Pár zombi vár rád, de a kék fáklya igen jó fegyver ellenük! Mássz be jobbra a sírkamrába – itt megtalálod **23. kincsed: a Liaonong Mianjin maszkot**. Sétálj fel balra a rámpán, töltekezz fel a kútnál, majd tovább fel, és gyújtsd meg mindkét lámpást a teremben. Az asztalon két jel kivilágosodik, és kinyílik egy ajtó. Lépj ki rajta, és végig fel a rámpán, a vörös négyzeteteket kikerülve (csak a fáklyával látszanak!). Nyisd ki az ajtót és lépj be – visszaértünk a gongos terembe, újabb ellenségek közé. Nyomd le őket, majd gyújtsd meg az itteni két lámpást is. Újabb ellenségek leküzdése után sétálj vissza az előbbi úton, harcolva, a rámpák aljában hidratálva. Jön a nagy sírkamra, majd a végén visszajutsz az I Ching terembe.

8/3 – The Dragon's Claw

Sétálj ki az ajtón, ami a mozi végén nyílt ki. Előre, át a hídon, gyújtsd meg mindkét lámpást, majd hátraarc. A híd kissé átalakult – a puzzle egyszerű, csak a kék vagy üres négyzetekre szabad rálépni. *A végén van egy kis csavar – ha jól organizálsz, elérhetővé válik az újabb kincs!* A híd tizenegy elemből áll – az első az Indyhez közelebbi. Állj az elsőre. Ugorj a harmadikra, az ötödikre, majd a hetedikre. Hátraarc, vissza az ötödikre, utána a harmadikra. Sétálj előre egyet, a másodikra, majd vissza a harmadikra. Ugrás az ötödikre, séta a következőre (hatodik), majd ismét séta – vissza kettőt, a negyedikre (kék mező). Most séta előre a hetedikre, ez a piros előtti. Ugrás a kilencedikre (kék). *Itt jön a trükk!* Sétálj vissza a nyolcadikra – a filmbejátszásban láthatod, hogy a gongos teremben kirobban az egyik sírkamra fala, itt lesz a kincs! Most már mehetsz tovább: sétálj előre, és lépj be az I Ching terembe. Következő célunk a most kinyílt ajtón át vezet. A terem végében nagy szakadék – de ha fáklya a kezedben van, vörösen felsejlik az út! Óvatosan előre (lesz pár kanyar), át a túloldalra, és gyújtsd meg a két lámpást – az I Ching asztal minden jele világít! Hátraarc – az ösvény mozgásba lendül. Ez sem nehéz, páronként összekapcsolódnak – annyi a dolgod, hogy rálépsz az elsőre, elmész a végéig, amikor összekapaszkodik szomszédjával, továbbhaladsz, és így előre, át a túloldalra. Menj vissza a terembe, és használd az asztalt. A feladat a három gyűrűt a padló mintájához igazítani. A le/fel gombokkal válthatsz gyűrűt, balra/jobbra forgathatod, puskázás a tűz gombbal. Ha teljes a minta, indul a mozi – leereszkedik a Pa Cheng, azaz a Sárkány Karma, új barátod: a védekezés gombjával kis erőtér alakul ki körülötted, az alternatív tűzzel verekszel, a tűzzel bumerángként elhajíthatod (célkövetős!). Ismerős pályaszakasz áll előtted, első állomás két ajtón át a frissen benépesült sírkamra. Próbáld ki új fegyvered! A plafonon kúszó zombikat idejében ledobálhatod, ha sárga lélek közeledik, egyszerűen aktiváld az erőteret. Ha mind elpusztult (ez akkor biztos, ha mozi mutatja a felső szinten az ajtó kinyílását – ha nem, mássz be a sírkamrákba, hátha van még ott valaki!), fel a rámpán, hidratálás, és tovább fel, át az ajtón. Válts fáklyára, hiszen a piros köves rámpa következik, majd visszaérve a gongos terembe, elő ismét az aranyos fegyverrel. A két sárkány közötti nagy ajtó kinyílt, ám még a lépcső előtt balra, a sírkamrából (ennek zárólapja robbant ki a hídnál) felveheted **24. kincsed: a Henan Bei táblát**. Ezután (tele életerővel!) át a nagy ajtón, újabb deathmach. Ha elfogyott az ellenséged, leghátul, jobbra kirobban a sírkamra. Mássz be a lyukon az alagútba.

8/4 – The Shadow of Kong Tien

A démon lelkeket és zombikat küld a nyakadra, őket időben hajigáld és verd le a Pa Chenggel. (A lelkeket legjobb az időben aktivált erőtérrel megrogyasztani!) Nemsokára a csaj elkezd kulminálni, hogy egy kiadós energialökettel sebezzen meg. (Ezt három kisebb, az erőtereddel kivédhető lövés előzi meg). Gyorsan rohanj az egyik oszlop mögé (az első alkalommal a játék ezt megteszi helyetted, mint segítség), aztán figyelj: hamarosan a három gömb körül eltűnik a pajzs, azon nyomban hajítsd neki a fegyvered, amitől a védtelen objektum szétrobban. Egyszerre csak egyet tudsz elintézni, úgyhogy a bumeráng visszatérése és az újabb támadás előtt igyál. A fentieket addig kell ismételned, míg mindhárom gömb szétdurran, és a démon eltűnik a süllyesztőben.

9. The Emperor's Tomb

9/1 – Tomb of the First Emperor

Sétálj előre az oszlopig és pörgesd meg. Ajtó nyílik, Indy potyog, falból tüskék. Fordulj balra, rögtön lát-

hatod a trükköt: előjönnek a szúrós izék, majd a teljes oszlop – gyorsan mássz fel rá, hátraarc, jön a következő menet. Nem nehéz, csak figyelj a tüskékre, melyik következik a sorban, és amint előtted az oszlop, rögtön húzd fel magad rá. Három után kiugorhatsz a folyosóra. Sétálj vissza a leányzó felé, és be a kinyílt ajtón feltápolva – tüzek és repülés, a végén az ajtótól balra kút. Húzd meg a kart, futás előre, és be a bal oldali ajtón.

Gömbök és koponyák, a terv egyszerű: odahajítani valamit a gömbökhöz, majd a kisülés után, a feltöltési szakaszban gyorsan előre. Javaslom a Pa Chenget, egyszerűbb és gyorsabb! Tehát: dobás, futás előre. Dobás, majd a lyuknál ugrás jobbra. A következő lyuknál óvatosan potyogj le – egy kis peremhez érsz, mögötte lyuk, benne **25. kincsed: a Shang szobrocska**. Hátraarc, ugorj át szembe a párkányra, és húzd fel magad. Ugorj át a következő lyukon, jobbra át, majd futás végig a jobb oldalon, és felkapaszkodás jobbra, egy forráshoz. Hidratálj, majd dobj egyet – a négy gömb pont középre terít, úgyhogy a kisülés végén nagy lendülettel ugorj át a szemközti kamrába, és húzd meg a kart. A zizzentés után merész lendülettel ugrás az ajtó felé, kisütés, majd át a lyukon és az ajtón. Sétálj ki a bal ajtón.

9/2 – The Path of the Unseen Peril

A lépcsőn lesétálva három Fekete Sárkány harcos. Mindhármat lelökheted a mélybe, ez a legjobb, ugyanis haláluk után két szellem jelenik meg és támaszt fel két zombit – ha talál testet hozzá. Sétálj vissza, és töltsd fel a vízháztartást – szükség lesz rá! Vedd elő az Álmok Tükrét (Mirror of the Dreams), a Láthatatlan Veszedelem Ösvényét csak ezzel járhatod végig! Lassan osonj előre, míg meglátod az összecsapódó falat. Pozícionáld magad középre, amint elkezd szétnyílni a fal, rohanj és *ugorj* előre – fontos, különben nem érsz biztonságba! A következő szakasz tüskékből áll, nem olyan kemény, pár szúrást túlélsz. Jön két fal, itt elég átrohanni az elsőn, majd a másikon. Óvatosan előre a szakadékhoz, a mélyben megláthatod a pályát. Pottyanj le az elsőre, ugorj át balra, le a harmadikra, majd a negyedikre. Falnak tapadva jobbra, végig körbe, majd repülés, balra át a lépcsőkhöz és fel, a kapcsolóhoz – aktiváld, csapda kikapcsolva. Ha szükséges, fuss vissza a kúthoz, majd újra ide, és át az ajtón, pár harcos fogad. Hagyd magára a lányt, jól elvan – inkább húzódzkodj fel a jobb oldali kamrába, ahol megtalálod a **26. kincset: a Quin Törvénykönyvet**, és jobbra egy kis Tigris Ereje létyót. Most már csatlakozhatsz barátnődhöz. A mozi után újabb hadsereg, megihatod a varázsitalt, aztán adj nekik!

9/3 – The Bells of the Dead

Zombik és lelkek, a Pa Cheng jól szolgál. Át az ajtón, le a lépcsőn, majd át a másik ajtón, a hídhoz. Két agyagkatona kél életre, verd szét őket, majd a harc után sétálj át a dupla ajtón, és vedd elő az Álmok Tükrét – ha megfordulsz, az ajtó mindkét oldalán ezzel megláthatsz két titkos létrát, bármelyiken felmászva tiéd a **27. kincs: a Jade Luibo tábla**. Mássz le, át a következő ajtón, előre a híd közepéig. A moziban megszólal három az öt Halotti Harangból, figyeld meg, melyik, majd a film végén a Tükörrel kezedben sétálj a mutatott jobb oldali szigetre (amely felett a lámpa világít), és 'Use'. A harangokat a jobb/bal gombbal tudod váltani, megkongatni pedig az alternatív tűzzel. Az első sorrend (balról jobbra nézve): 1, 3, 5. Újabb mozi és sziget, a sorrend: 2, 4, 5, 1. A harmadik (jobb oldalon): 2, 4, 3, 5, 1. Végül balra a negyedik: 3, 2, 1, 5, 4. Ajtó nyílik, sétálj át rajta.

9/4 – Von Beck's Revenge

Minden idők legnagyobb szívása. Ugorj és repülj át a szakadékon, és felbukkan Von Beck, egy bányafúró páncélos nyergében. Menekülés!

Sok tanácsot nem tudok adni. Elegendő az előre gombot tolni (de azt folyamatosan!), Indy nagyjából jó irányba kanyarodik, bár lesz egy pont, ahol ha nagyon futsz, nekimegy jobbra a falnak, és vége. Bátran ugorj és repülj, nem kell pozícionálni, az irány jó. A kanyar ciki, könnyű elvérezni, majd a pályatervezés szégyene: a repülés közben leomló padló, amelybe Indy megállás nélkül belezúg. Be kell valljam, nekem nem jött össze a dolog, de aranykezű Beton barátomnak igen, sőt később Uniq is összehozta, úgyhogy van remény... A veszszőfutás végén rámpa, csússz le, majd jó időben repülj át. Von Beck hibázott. Át az ajtón, balra, majd be a portálba.

10. The Netherworld

10/1 – The Pillars of the Underworld

Kézbe a Pa Cheng, séta előre, majd balra, szembe két szoborral. Mozi végén kék szellem, aki két sárga kollégát indít útnak, hogy életet leheljenek az agyagkatonákba. Amint a filmnek vége, fuss előre, és küldd el a fegyvered a lény felé. A lényeg: minél előbb elintézni a kékséget! Még a sárga lényeket is levadászhatod, mielőtt azok feléleszteték a szobrokat. Ha mégse jön össze, rohand le a katonákat, és kézben tartva a szent fegyvert (alternatív tűz) verd szét őket! Ha tiszta a terep, szabad az út az oszlopokhoz.

Most jön a trükkös rész: minden egyes megpörgetett oszlop a híd egy-egy darabját emeli fel, de amint megállnak, a platform visszasüllyed. A megoldás: mindig a hozzád közelebbi rész oszlopával kell kezdeni, és így távolodva, a legutolsó darabét kell legvégül megpörgetni, hogy kitartson, míg odaérsz. Az első négy oszlop egyszerű: jobbról balra kell megrántani, *ám előtte igyál, és vedd az ostort a kezedbe!* Ha átértél, jön megint a kék szellem – gyors fegyverváltás, dobáld meg, és ha az ellen elfogyott, jöhet az ivás-ostor-forgatás; ezúttal a sorrend: balról a második, jobb szélső, bal szélső, jobbról a második. Csata, majd két oszlop: ismét jobbról balra. Gyorsan végezz az ellenséggel, majd mielőtt nekifutnál az utolsó oszlopoknak, kincsvadászat: ha szemben állsz a szellem és a szobrok helyével, balra magányos sziget. Ide a lámpák segítségével, gyors tripla repüléssel tudsz átjutni – persze itt is szellem és szobrok. Ha végük, a csontváz kezében megtalálod **28. kincsed**: **a Gao temetkezési maszkot**. Repülj vissza, és balra át, a mellvéden óvatosan átmászva a szikla szélén ott a **29. kincs: a Halberd-tál**. Most jöhetnek az oszlopok (ivás és ostor a kézbe!): középső, jobb szélső, jobb kettő, bal szélső, bal kettő.

10/2 – The Hearth of the Dragon

Előre, le a lépcsőn, be. Trükkös csapda, 'adventure' módban. Sétálj előre a díszes kőre, és indul a móka: eltűnik a placc, majd visszatérve az egyik lap sötétebb színű – erre kell gyorsan rásétálnod. A következő pördülés után újabb fix pont, irány arra, és így tovább. Az elektromosságtól ne félj! Ha nem jönne a fix pont, lépj visszafelé egyet a sima kőre! A végén balra kút, jobbra **utolsó, 30. kincsed: a Shi Huangdi Cong tábla.** Pa Cheng a kézbe, és előre. Mozi végén négy agyagkatona, ez már nem lehet gond.

10/3 – Rise of the Black Emperor

Kai tábornok misztikus gömbben lebeg, le kell vadászni. A titok nyitja a körben elhelyezett oltárokban rejlik, ott ugyanis a négy alapelem egy-egy képviselője. Fuss beléjük (sorrend nem számít!), a teleportálás végén a feltöltött Pa Chenggel (automatikusan a kezedbe kerül) kínáld meg az őrültet. Persze közben légy mozgásban, hogy mind az ő, mind a sárkány tüzeit elkerüld. Ha háromszor sikerül megdobod Kait a mágikus energiával töltött fegyverrel, jön a mozi. Nincs más hátra, mint a negyedik elemhez rohanni, és bumm. Ha az arc lehullott, sétálj oda, és a Pa Chenggel adj neki. Fanfárok, dobpergés, ennyi volt!

A zárójelenetben Wu Han felhívja Indy figyelmét közös projektjükre – a folytatást ismerjük a Végzet temploma moziból... Neked, ha mind a 30 kincset összeszedted, marad bónuszként a képgaléria, ahol megnézheted a papírgrafikusok terveit a játékhoz, tetszetős darabok. Ennyi volt, elég volt, kalandod véget ért!

]{redenc

Ez a végigjátszás nem jöhetett volna létre, ha nincs Beton! Külön köszönöm Uniq segítségét és fáradozását is.

KILLING SPREE!

Reméljük, nem gyújtjátok fel a magazint rögtön az elején csak azért, mert a két főcím: Half-Life és UT2k3. Most néhány rövidebb és egyszerűbb MOD-ot vizsgáltunk meg, de legközelebb megpróbálunk több időt eltölteni a gép előtt, hogy nagyobb kiegészítéseket jellemezhessünk, bár ez egyben azt is jelenti, hogy csak kevesebb MOD-ot tudunk bemutatni. Ajánlom kipróbálni a Half-Life MOD-ok közül a Snow War-t, valamint a Scientist Slaughterhouse-t, míg az UT2k3 MOD-ok között a King of The Hill-t. No de azt hiszem, nincs értelme tovább húzni az időt, tehát lássuk a medvét...

HALF-LIFE

Kíváncsian vártam, hogy milyen lesz a **Half-Life Rally** most kipróbálható „TDK" (Track Developers Kit) verziója, ami multiplayer módban lehetővé teszi egy pálya kipróbálását, bár azt írják, hogy a multiplayer mód le lett tiltva. Remélem, az, hogy ez csak egy próba verzió, azt jelenti, hogy még sok mindent javítanak rajta, mert amit eddig láttam, az nem győzött meg. Az irányításon kell még legtöbbet változtatni. Ennek hibái valószínűleg annak tudhatók be, hogy egy FPS-re épül a játék. Ilyen hibák például, hogy bár gázt nem adok, azért akár 30-40 másodpercig körbe-körbe forog az autó, ha kanyarodunk. De itt van a tolatás problémája is: épp ellenkező irányba kanyarodik közben, mint ahogyan az lenni szokott, pedig a kerekek jól fordulnak el. E mellett az autó össze-vissza csúszkál. A „Flashlight" is érdekes, az autó lámpái körbevilágítják az egész környéket. Viszont szerintem a textúrák nem rosszak, és a pálya is jó felépítésű volt (és ez a verzió a pálya fejlesztéséről szól) – majd meglátjuk mi lesz belőle, amikor véglegesítik.
(www.hlrally.net)

A hócsaták kedvelőinek ajánlanám a **Snow War** névre hallgató Multiplayer MOD-ot, amit igen humorosnak találtunk. Hógolyó-tárunkban három hógolyó fér el, de vannak a pályákon felvehető extrák, amik növelik ezt a kapacitásunkat, vagy felgyorsítják lépteinket. Ezeknek időhatáruk van, tehát csak meghatározott ideig használhatjuk őket, és egyszerre csak egyet. A MOD 2.0 Alfa verziójában megjelent egy harmadik extra, a pajzs, és itt már nincs korlátozva a használati idejük sem. A menü designja kis változáson ment keresztül, és ami fontosabb, hogy újabb pályákkal is kiegészítették az eddigieket.

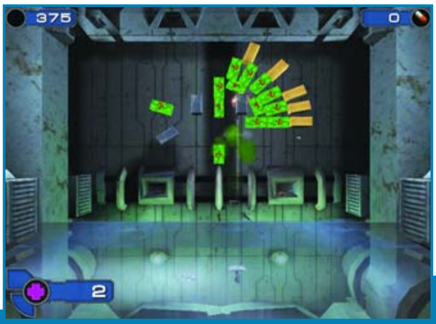
Egy másik single player MOD-ban az egyes földi és idegen lények viselkedését figyelhetjük meg. A **Scientist Slaughterhouse**-ban csak a Hazard Course-on tudtam részt venni. Az a lényege, hogy megfigyelhetjük az idegen és földi lényeket. A tréningpálya egy nagy négyzetből áll, közepén van egy medence (szintén négyzet alapú) átlátszó védőfallal körülvéve. Az egyik oldalon van egy gombsor, amelyekkel ki lehet választani, hogy milyen földi vagy idegen lényt akarunk látni a belső (kísérleti) négyzetben. Emellett van két fegyver, egy nyílpuska meg egy radioaktív lövedéket használó. Ez utóbbihoz töltet is van. Hogy mire jók a fegyverek? Az egyik sarokban van egy teleport. Ezzel lejuthatunk a lényekhez, és amíg kinn biztonságban vagyunk, addig a medencében már veszélyt jelentenek az idegen lények ránk nézve, de ugyanakkor közelről is megfigyelhetjük őket, amint egymással, a földiekkel – így velünk is – hadakoznak. Ha esetleg meghalunk, akkor ismét a védőfalon kívül találjuk magunkat kétszáz HP-vel és 100 armorral. A kurzus második felében a fegyvereket tesztelhetjük, majd kapunk egy üzenetet, ami arra „figyelmeztet", hogy egyelőre nem érhető el több pálya, várjuk meg a következő verziót. Éppen ezért nem lehet új játékot kezdeni a New Game menüpontnál. Ilyenkor egy hibaüzenettel kilép. *(www.half-life.hu)*

Ha valaki kedveli a patkány map-eket, annak ajánlom, bár nem túlzottan, a **MiniMOD** (beta) nevű multiplayer-es Half-Life MOD-ot. Van körülbelül tizenkét pálya, ahol patkány méretű karakterekkel (Transformers, Pokemon, Lego és egyéb játékfigurák) lehet gyilkolászni az ellent. Nagyjából ennyi az érdekesség a játékban. Egyébként nem változtattak semmit a készítők az eredeti Half-Life-hoz képest, a fegyverek és textúrák már ismertek belőle. Szóval nem túl igényes a játék, ez már a 10 MB-os méretből is látszik, de legalább a pályák tartalmaznak egészen jó ötleteket. *(www.half-life.hu)*

A már ismertetett Dragon Mod Z kiegészítőhöz hasonlít a **Battle of The Millenium**. Itt azonban nem a Dragon Ball hőseivel, hanem több történet hősével is játszhatunk. Ilyen például Batman, Spawn vagy akár Superman. Minden karakternek vannak bizonyos képességei, és többnyire repülni is tudnak. Emellett megvannak a saját értékeik (élet, védelem, gyorsaság) és fegyvereik is személyre szabottan. Ami szintén előny, hogy van hozzá BOT is, ami lehetővé teszi, hogy egyedül is játsszunk. Amúgy a lényege, hogy minél több FRAG-et szerezzünk a játék során. A pályákról még annyit, hogy szerepel köztük például Gotham City, New York City, vagy akár Riddle Maze...

UT2K3

A **NaliBricks** egy igen érdekes próbálkozás a modok körében, mert egy faltörő játékká alakítja hőn szeretett Unrealunkat. Már maga az ötlet sem szokványos, hogy FPS motorra ilyen játékot írjanak, de nekem tetszik. A pályák is nagyon jók, és szépen kidolgozottak. Ez azért is látványos, mert nem egy sima kép a háttér, hanem egy jól kidolgozott kis terep. A pályák nagyon változatosak, és egyáltalán nem hasonlítanak egymásra. Az irányítás kicsit nehézkes szerintem, mert nem egérrel kell mozgatni az ütőt, hanem billentyűzettel. Érdekessé teszi még az is a játékot, hogy vannak benne fegyverek, amiknek különböző a hatása, és a másodlagos tűzzel lehet lőni velük. Ráadásul az egyes fegyverek más hatást fejtenek ki más típusú „téglákra". (Pl.: a ra-



kétavető, ha jó helyre megy, 4-6 téglát is elpusztíthat, de a metálos fal ellen szinte alig van hatása) *(http://www.cheese83.freeserve.co.uk/unreal.htm)*

UnrealSpeed – ez sem egy szokványos mod, ugyanis itt versenyeznünk kell, méghozzá autókkal. Ennek sem egyszerű az irányítása (szintén billentyűzet), legalábbis jóval 150 felett már többet kanyarodik, mint kéne. Nekem az elején azzal is gondjaim voltak, hogy kézifékkel akartam kanyarodni, és mivel ez a space szokott lenni a legtöbb autós játékban (itt meg ugrás) sikerült párszor kiugranom a kocsiból, hogy az nekirohanhasson a falnak. Vagyis kézifék az nincs, tehát ne is nagyon próbáljátok használni. Még egy dolgot észleltem, ami nem tetszett: azt, hogy egyik autóban sem ül sofőr, vagyis megy az autó, meg kanyarodik, de nincs, aki vezesse. A jó kis UT feelingje ettől még megmaradt, ugyanis van rakétavetőnk és aknánk, persze mindkettő csak korlátozott mennyiségben. A hangulatot talán még a Carmageddonéhoz tudnám hasonlítani. Itt szeretném megemlíteni, hogy még nem törnek a kocsik, az életük megy le, sőt, néha még darabkákat is láthatunk, de hogy valami változott volna kocsink külsején, azt nem. Még egy karcolás sincs, gondolom, ez a hiba is ki lesz javítva. Menet közben is kiszállhatunk az autónkból (ugrás), ez azért vicces, mert ilyenkor fennforog a károsodás veszélye. A grafika a már megszokott szépséghez igazodik. Az autókon ugyan még van mit finomítani, de alapvetően ezek se olyan roszszak. Az 1.3-as verzió már 4 autót tartalmaz, és végre lehet botok ellen is játszani. Ugyan ez még csak a beta verzió, és ez meg is látszik rajta, mert hibát azért lehet találni benne. Ilyen az, amikor a kocsi elejével áthajtunk a fán :), de úgy vélem, hogy ezt és az ilyen jellegű hibákat biztos ki fogják küszöbölni a rendes kiadásból.
(http://www.planetunreal.com/unrealspeed)

A **King of The Hill** egy viszonylag újnak mondható mod, és a lényege az, hogy meg kell védenünk egy pontot. Ezt úgy tehetjük meg, hogy ráállunk és rajtamaradunk, ekkor szép lassan növekedik a pontjaink száma. Persze ez nem is annyira egyszerű, mint amilyennek elsőre látszik. A fegyverek szinte ugyanazok, egyet kivéve: ez pedig a Hill Hammer. Ez tulajdonképpen egy átalakított Shield Gun, aminek sokkal gyorsabb az elsődleges tüzelési módja, és más a fegyver és az elsődleges tűz színe. Külön szeretném kiemelni a mod grafikáját, ami szerintem még a rendes UT-nál is kircsibb. Különösen látványosnak találtam: AncientWalls (Beta) – szépen kidolgozott városrész; BackoNature – iszonyatosan sok a fű és ettől nagyon szép, valamint a hangulatot is emeli, fújja a szél a felhőket, és a víz is jópofán hullámzik; BlueNight – jók a fények, tele van kis növényekkel a talaj, és ami miatt leírtam, az az, hogy elképesztően éles a hold (bár EQ szerint irreálisan nagy), már csak ezért is érdemes megnézni. A pályák nem lettek túl nagyok, de ez szinte csak az előnyére válhat, mert így biztosítva van a „folyamatos" gyilkolás. Ez persze nem azt jelenti, hogy minden másodpercben ránk lőnek, csak azt, hogy nem lesz olyan fél perc, amikor nem látunk senkit. A hangokból is kapunk egy pár újat – ezek is jóra sikerültek. Mindenképp ajánlom a kipróbálását, mert tényleg jól sikerült, és ilyen látványos grafikával tényleg ritkán lehet találkozni. Akinek kedve támadt kipróbálni, az letöltheti a *http://www.rfhq.com/~koth* címről.

KIVEZETŐ:

Köszönjük, hogy ismét elolvastatok bennünket, noha továbbra is csak a hagyományokat ápoljuk. Kellemes időtöltést az elkövetkezendő hónapra, és várjatok türelemmel.

EarthQ & Hunter

GONDOLATÉBRESZTŐ

Nem tudom, hogy ez kinek mennyit jelent, de néhány hónapos távollét után – az okokkal inkább nem fárasztanék senkit – újra átveszem a rovat vezetését. Természetesen ez nem jelenti azt, hogy ezentúl minden Gondolatébresztőt én fogok írni, de legtöbbnek az alján ismét az én nevemet láthatjátok majd. Az újrakezdéshez – elsősorban az általános- és középiskolás olvasókat megcélozva – rögtön olyan témát választottam, ami nem is fér bele egy lapszámba, nevezetesen a számítógép egészségkárosító hatásait. Szinte hallom, amint ezt olvasva felkiáltotok: „Jaj, ne már, apám-anyám ezzel fáraszt, erre tessék: még a PC Guru is ilyen hülyeséggel foglalkozik...” Ez a megnyilvánulás teljesen rendben is volna, süldő koromban én is lázadtam, nemhogy szüleim, de még a gravitáció ellen is. Mivel önfejűségemet csak sokára nőttem ki, végső soron ennek a hozzáállásnak köszönhettem egy jó kis rövidlátást, valamint azt a tényt, hogy 28 éves koromra rendszeressé váltak gerincideg-becsípődéseim (hexenschluss, ahogy a svéd mondja). Ezért bízom abban, hogy példámból okulva egy kis időre félreteszitek berzenkedéseteket, és végigolvassátok az alábbiakat.

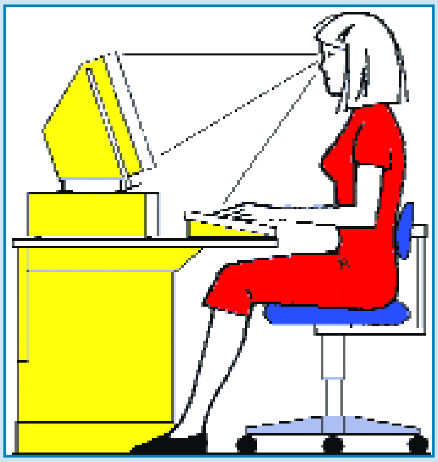
A diabolikus masinéria

A számítógép baromi jó szerkentyű: lehet vele játszani, pornóképeket letölteni az Internetről, urambocsá' tanulni – még szép, hogy sok időt töltünk a monitor előtt ülve. És ha valamivel sokat foglalkozunk, rögtön felbukkannak az egyszeri kamasz jóakarói – a szülőtől a tanáron át a gyermekpszichológusig egy egész hadsereg figyeli árgus szemekkel, hogy nincsenek-e negatív hatásai annak a tárgynak, ami ennyire le tud kötni egy átlagos tizenévest. Jelentem, vannak. A számítógépen csak az nem talál fogást, aki nem is akar: a computer egyetlen hatalmas rizikófaktor-gyűjtemény. A lelki hatásokat most helyhiány miatt hanyagolnám (majd a következő lapszámban visszatérek rájuk), erre a két oldalra éppen elég aggódnivalót tartogatnak a fizikai defektusok is.

Az orvosok körében csak CRI-ként (Computer Related Injuries = számítógéppel összefüggő károsodások) rövidített jelenség elsősorban a komplett csontrendszer és az izomzat egyes részeit jelöli meg veszélyeztetett testtájként. A probléma okozója a számítógéppel együtt járó mozgáshiány. A rendszeres, hosszú ideig tartó ülés miatt ugyanis egyrészt a csontok nem kapnak megfelelő mechanikai terhelést, másrészt a szervezet úgy érzékelheti, hogy nincs szüksége hosszú izmokra, ezért elkezdheti megrövidíteni az izomrostokat. Az előző gond a csontritkulás esélyét növeli, míg az utóbbi izomsorvadással és izomgyulladással járhat – persze a kettő kombója is elképzelhető, sőt Murphy törvényéből kiindulva ez a valószínűbb. Halmazati büntetésként visszeresség is előfordulhat – a kevés mozgás ugyanis a normális vérkeringést is akadályozza, és túlterhelődnek az erek –, a túlsúlyosság pedig annyira triviális lehetőség, hogy szinte szégyellem említeni. További torzulásokat okozhat a monitor előtt felvett rossz testhelyzet – gerincdeformálódás és deréktáji fájdalmak a leginkább esélyes tünetek –, a rossz kéztartás, valamint a szervezet számára tartós abnormális kézmunka (például a Ctrl-Alt-Del többszöri megnyomása) pedig a kéz hajlítóinainak begyulladásához vezethet, ami ritka szar érzés – nekem elhihetitek, volt már benne részem elégszer. Hab a tortán a CTS (Carpal Tunnel Syndrome) nevű kórság, ami tulajdonképpen a kéztőcsontoknál található neurongóc „elromlása”, ily módon idegi alapú – tehát az előbb említett okokra egy jó kis stressz még rásegíthet –, és csuklótáji szúrást, zsibbadást, illetve lomhább kézmozgást eredményez (ezeket a tüneteket egyébként már 1713-ban feljegyezte egy itáliai fizikus, aki hosszas és rendellenes kézmozgást végző hivatalnokokat vizsgált). Az izom- és csontbántalmak mellett szempanaszokért is okolható a számítógép. A monitor saját sugárzása („elektroszmog”) önmagában is károsítja a látószervet, emellett pedig általános fáradtságot és levertséget okozhat, sőt, egy kutatócsoport – még nem bizonyított – feltéte-

HASZNOS LINKEK...

...a számítógép egészségkárosító hatásairól:
http://intsys.fin.qub.ac.uk/itsoc/0001/health_computers/RSI/IT%20AND%20SOCIETY.html
http://www.rsi-uk.org.uk/
...megelőző gyakorlatokról:
http://www.s-sc.com/digitpg.htm
http://www.e-stretch.net
...számítógépes ergonómiáról:
http://www.safecomputing.com
...a Scream Saver ergonómiás programról:
http://www.infinn.com/screamsaver.html



lezése szerint elősegítheti a leukémia kialakulását. Enyhébb, ám jóval gyakoribb probléma a szem kiszáradása (tompán fájó, bevörösödött szemgolyó), ami hosszú távon szintén tartós sérüléssel járhat. A kiszáradás oka igen prózai: a monitorra koncentrálva az emberfia feleannyit pislog, mint amennyit kellene, ezért a szem nem kapja meg a kellő nedvesség-adagját. És lehetne még folytatni a számítógép számlájára írható apróbb tünetek sorát (reflexzavarok, izomgörcsök, rostkeményedés, stb.), de sokkal hasznosabb lesz, ha inkább a megelőző intézkedésekre is szánok néhány sort.

Egészséges elektronika

A mozgáshiányt egészen megdöbbentő módon mozgással lehet orvosolni. Nincs mese, sportolni kell, mégpedig rendszeresen (azaz hetente legalább kétszer), mégpedig olyan sportokat kell választani, amelyek a lehető legjobban átmozgatják a testet – az úszás ebből a szempontból ideális, a horgászat már kevésbé. Ha mégis a mozgásszegény életmódot választjuk, feltétlenül tartsunk minden órában egy kisebb szünetet – ezt egyébként 2001. január elseje óta kormányrendelet írja elő a munkahelyeken –, amikor kinyújtóztatjuk megmacskásodott izmainkat (nyújtózkodásnál ugyanis a szervezet érzi a lazítás és a feszítés közti különbséget, így nem fogja megrövidíteni az izomrostokat). Hasonló a helyzet a szemmel is: óránként mossuk ki egy kis hideg vízzel, a monitor előtt pedig próbáljunk tudatosan pislogni. Quakeezés közben jó módszer lehet az „egy lövés-egy pislogás", bár ha mindez pavlovi reflexként rögzül, érdekesen fogunk mutatni május elsején a céllövöldés környékén... A lényeget egy webes online doktor fogalmazta meg nagyon találóan: növelni kell a test „öntudatát".

Emellett az sem mindegy, hogy milyen környezetben számítógépezünk – többek között erre épül az ergonómia nevű komplex tudomány, ami a munkával kapcsolatos tényezők embercentrikus vizsgálatával foglalkozik. Hazánkban is oktatnak informatikai ergonómiát (a Műegyetemen és Veszprémben), és van nemzetközi szabványa is (ISO 9241), úgyhogy komolyan lehet venni ezt a tant, bár a „felfedezései" nem mondanak sok újdonságot. Úgymint: érdemes kis monitort használni (= kisebb sugárzás), védőszemüveggel vagy szűrőüveggel csökkenteni a sugárzást, legalább fél méter távolságra elhelyezkedni a monitortól, olyan bútorokat és számítógép-alkatrészeket (elsősorban egeret és billentyűzetet) venni, amely lehetővé teszi, hogy egyenes háttal és a csuklót kímélve dolgozhassunk, és így tovább. Nem meglepő, hogy egész iparág szakosodott az ergonómiára, úgyhogy boldog-boldogtalan beszerezheti az ilyen jellegű csodákat a gerincegyenesítő masszírozó széktől kezdve a csuklótámaszon át a multifunkciós vibrátorként is használható kézre álló egérig. A legpofátlanabb azonban minden bizonnyal az a szoftvercég, amely potom 20 fontért nem átall olyan programot árulni, ami a háttérben működik, ám bizonyos időközönként szünetelteti a gépen futó programokat, felhívja a figyelmet a számítógép káros hatásaira, és elzavarja a felhasználót tornászni. Az iparág egyébként most éppen a hangfelismerésben lát fantáziát, úgyhogy elképzelhető, hogy néhány év múlva már kényelmesen hátradőlve diktálunk a billentyűzetünknek, esetleg parancsszavakkal kommandírozzuk a Windows-t. Bár valószínű, hogy a Windows esetében a szitkozódás és a könyörgés megfelelő arányú elegye fog célt érni...

Többet ésszel, mint szemésszel

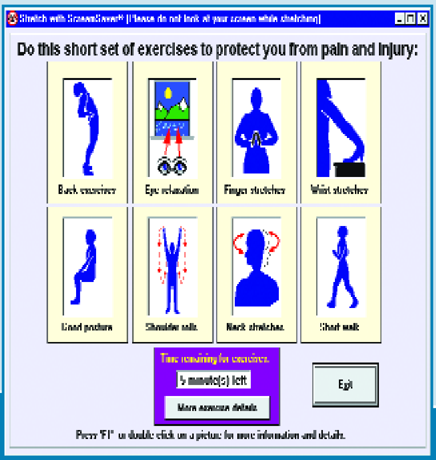
És hogy hogyan jön mindehhez az ifjonc PC Guru-olvasó? Csupán azon egyszerű oknál fogva, hogy a legveszélyeztetettebb csoportnak tetszik lenni. A fejlődésben levő szervezetet sokkal jobban megviselik a fent leírtak, ráadásul a számítógépes játékoknak – mert ebben a korban még inkább játékra használják a computert – durvább a hatásuk, mint a felhasználói programoknak. Alkalmasint ugyanis jobban igénybe veszik a kezet és a szemet, erősebb koncentrálást igényelnek, ráadásul az emberfia hajlik rá, hogy ne tartson szüneteket egy-egy órákra nyúló multiplayer-parti közben. Persze gyakorlatilag lehetetlen betartani minden megelőző előírást, hiszen akkor csak két úszóedzés között játszanánk, óránként tíz percre jegelve a szórakozást, merev tartásban próbálnánk meg fél méterről kisilabizálni, hogy éppen kit kell kivégeznünk 14 colosnál nem nagyobb monitorunkon, miközben sűrű pislogásaink miatt folyton nekimennénk a Quake-arénák falának, a csuklónkat támasztó szivacsot pedig fel-felborítanánk egy-egy vehemensebb egérfordulóval, és a nagy izgalomban a védőszemüveg is folyton lecsúszna az orrunkról. Ésszerű keretek között azonban mégiscsak érdemes erre törekedni, ellenkező esetben előfordulhat, hogy még harmincadik életévetek előtt összefutok velem a reumatológián vagy a szemészeten...

Stöki

INTERNETES FELMÉRÉSEK

Az Interneten remek kutatási anyagokat lehet találni a témában. Egy komolyabb felmérésben például egy jó nevű amerikai főiskola hallgatóiról kiderült, hogy:

- átlagosan 10-12 órát számítógépeznek egy héten;
- 50%-uk tájékozatlan a számítógép okozta egészségkárosítást illetően;
- 67%-uk tapasztalt már ilyen egészségkárosodást;
- 50%-uk nem törődik azzal, hogy milyen testhelyzetben használja a gépet (helyes háttartással ült a hallgatók 30%-a, helyes lábtartást 68%, helyes csuklótartást pedig mindössze 20% vett fel);
- 45%-uk nem törődik azzal, hogy milyen szögben nézi a monitort;
- csupán 17%-uk elégedett ergonómiai szempontból az iskola felszerelésével.



MINDHALÁLIG DOA

A piaci pletykák szerint a Tecmo nem is egy, hanem rögtön kettő Dead or Alive játékon dolgozik. Tomonobu Itagaki, a DoA készítője kijelentette, hogy alig várja a Los Angeles-i E3-at, ahol igazi nagy durranást fognak bemutatni.

Ha már DoA, akkor idekívánkozik két hír a legújabb üdvöskéről, a sokat magasztalt DoA Extreme Volleyball-ról. Az első, hogy a készítők minden tiltakozása és igyekezete ellenére villámgyorsan terjed a patch az interneten, amely lecseréli a lányok fürdőruhájának textúráját, khmm... nem annyira fürdőruhásra. Azt még nem tudom, hogyan lehet a patchet betölteni az Xbox-ba, de a készítők ezt is biztos megoldották.

A másik ehhez kapcsolódó hír, hogy az USÁ-ban, akárhogy is próbálták elkerülni, a játék „Mature" (vagyis csak felnőtteknek) besorolást kapott az erre szakosodott szervezettől. Noha nincs benne kiugró erőszak, folyamatos káromkodás vagy fiatalkorúak bántalmazása, de aki látta már a játékot, az tudja, hogy ennyi fedetlen húst már tényleg csak a specifikus témaválasztású játékokban láthattunk.

XBOX PATCH?

Nemsokára megérkezik az Xbox történelmének első javítófájlja! Bár ez így nem teljesen fedi a valóságot, mert a PC-s világ tapasztalatiból kiindulva rossz következtetések levonására ad lehetőséget, de kétségtelen tény, hogy a Digital Extremes, az Unreal Championship készítői bejelentették, hogy az Xbox Live-on keresztül kicsit átalakítják a játék többjátékos részét. A frissítés érinti a statisztikák összegzését, a csapatok kiegyensúlyozását, némi framerate ügyeket és a valós idejű hangkommunikációt.

Persze mind a Microsoft, mind a Digital Extremes erősen hangsúlyozza, hogy ez nem az eredeti játék hibáinak javítása, mert a programok félkész és hibás kiadását a Microsoft meglehetősen szigorú követelmény- és ellenőrzési rendszere megakadályozza (ez speciel igaz lehet – de igazán bevezethetnék a Windows-ra is), hanem csak a nagyon népszerű online játékok időről-időre szükségszerűen (?) bekövetkező finomhangolása. Így aki megvásárolja a játékot és soha nem játszik vele online, nem kell beszereznie a javítást, teljes értékű programmal játszhat a továbbiakban is.

DRIVER 3

Ebben a hónapban az autós játékoké a főszerep, ráadásul két rendkívül sikeres széria harmadik részéről van szó, ahol nem versenypályákon, hanem a városok utcáin kell bizonyítanunk vezetési tudásunkat.

Az Infogrames annak idején az első két résszel félelmetesen eltalálta a „Gengszterek sofőrje" (angol nevén Driver) c. film hangulatát, ennek megfelelően mindkét rész tarolt a maga platformján (az első rész csak PC-n, a második csak Playstationön jelent meg). Ha minden jól megy, ez év novemberében megjelenik a harmadik rész, Xbox-ra már biztosan.

Habár egy-két ismerős karakter felbukkanhat az előző részekből, maga a történet nem egyenes ági folytatás. A sztori ismét Miami-ba kalauzol bennünket, ahol az első rész is játszódott. Tanner, a főhős itt épül be egy autótolvaj bandába, akiket majd Nizzába és Isztambulba is követ, hogy elősegítse lebukásukat.

Néha el is kell hagynunk a kényelmes vezetőülést, ugyanis nem csak autós, hanem gyalogos feladatok is várnak ránk. Ezek megoszlása az ígéretek szerint kb. 70/30 lesz, természetesen a vezetési élmény javára (elég vicces is lenne egy külső nézetes lövöldözős akciójátékot kiadni Driver néven). Gyalogosan persze fegyvereket is használhatunk majd, így nem leszünk annyira esetlenek, mint az előző részekben.

Ahogy a második részben, itt is csórhatunk majd autókat (ifjúság nevelése rulez!), és minthogy itt jóval nagyobb választék lesz az autókból, az indításunk is ennek megfelelően alakul. A küldetések az ígéretek szerint nem annyira lineárisan követik majd egymást, mint ahogy azt eddig megszokhattuk, és lehetőségünk lesz városnéző túrák tételére is, hogy jobban megismerhessük a kisutcákat és rövidítéseket.

Az már természetes, hogy a játék grafikai és fizikai motorja teljesen megújult, az utóbbi egyébként a méltán sikeres PS2-es Stuntman modelljének továbbfejlesztett változata, így még komplexebb ütközési és roncsolódási rendszert építettek be a Dirver 3-ba.

A hírek szerint sajnos úgy néz ki, az Xbox Live egyelőre kimarad a játékból, egész egyszerűen az idő rövidsége miatt. Bár a készítők szerint, „ha marad idő, akkor...", de sajnos jól tudjuk, hogy a játékiparban ez a „marad idő"-dolog szinte sohasem szokott bekövetkezni.

MIDTOWN MADNESS 3

Egyre felkapottabbak a nem zárt versenypályán játszódó autós programok, ahol szinte szabadon kószálhatunk egy élettel teli városban, természetesen nem cél nélkül. Ezen stílus egyik nagy öregjének folytatása készül a Microsoft berkeiben. És a látottak alapján nem is akármilyen minőségben!

Annak idején, a PC-re megjelent két rész óriási sikert aratott. A 99-ben megjelent Midtown Madness volt az első olyan játék, amelyben egy teljesen 3D-ben megépített – és ráadásul a valós életben is létező – városban autózhattunk, mégpedig Chicago-ban, második nekifutásra pedig London és San Francisco utcáin hozhattuk a szívbajt a gyalogosokra. A sorozat harmadik tagjában Párizs, a fények városa és Washington D.C. kerül sorra, természetesen az összes híres és kevésbé híres nevezetességükkel együtt. Az érdekes az, hogy Párizs például háromszor akkora lesz, mint amekkora San Francisco volt a második részben (a sok egyszerűsítés miatt – kisebb utcák, sikátorok elhagyása stb.), miközben a valóságban azért nem egészen ez az aránypár.

Az Xbox-os Midtown Madness fejlesztését új csapat készíti, mégpedig az a Digital Illusions, amely annak idején az Xbox egyik legjobb autós programját, a Rally Challenge-et is elkövette.
Járművekből összesen 30 kerül a játékba, melyek közül 20 lesz licenszelt darab, vagyis valódi autók modelljei a valós nevükön. Szándékosan írtam járművet autó helyett, mert a régi jó szokásnak megfelelően itt is vezethetünk iskolásbusztól kezdve a sportkocsikig számos különféle négy és sok keréken guruló csodát. Értelemszerűen, minthogy például egy '67-es Mustang általában nem azonos kategóriában szokott indulni a gyorsulási versenyeken az iskolai buszokkal, ezért ha kiválasztunk egy járművet, akkor a versenyeken nagyjából azonos kategóriájú ellenfelekkel kerülünk szembe.

Az elérhető játékmódok már ismerősek lehetnek azok számára, akik játszottak az elődökkel. A Blitz módban az a lényeg, hogy mi haladjunk át elsőként a város másik végében található célvonalon, teljesen mindegy, hogy merre megyünk és hogyan lökjük ki közben az ellenfeleket. A Checkpoint hasonlít leginkább egy szokásos versenyre, itt a különböző ellenőrző pontok által kijelölt pályán kell haladni. A Cruise a szabad kószálást jelenti, és nagy visszatérőként megjelenik a „Capture the Gold", ahol a két csapatra osztott játékosok egyetlen zacskó aranyért küzdenek, és mind a két csapatnak a saját rejtekhelyére kell eljuttatnia azt, miközben persze a másik csapat egy kiadós ütközéssel megpróbálja elvenni azt. Annak idején messze ez volt a legélvezetesebb mód, és nagy valószínűséggel ez az Xbox Live-on keresztül is így lesz.

Ha csak egyedül játszunk, a karrier lesz a legérdekesebb, ami köré egy kisebb történetet is kerítettek a készítők. Párizsban egy kormányzati ügynökként az lesz a feladatunk, hogy megvédjünk egy autóversenyzőt, míg Washingtonban, szintén ügynökként egy film gyártási munkálatait kell segítenünk. A dolog lényege, hogy a feladatokat különböző „fedő" foglalkozásokra osztották (pizzafutár, mentős stb.), amelyekben négy küldetést kapunk, amiből ha hármat teljesítünk, akkor mehetünk a következőre, ha mind a négyet, akkor valamilyen bónuszt kapunk (új autó válik elérhetővé, új szín stb.)

A többjátékos módok az osztott képernyős kétjátékos módtól kezdődnek, de mint feljebb már említettem, lesz Xbox Live támogatás is, ami az egész játékot új alapokra helyezi. Mert jó móka versenyeket nyerni a gép ellen egyedül, de amikor 8-10 ember kerget egyetlen aranyzsákot a város utcáin, az az igazi móka. És ne feledük a Live egy másik fontos lehetőségét: folyamatosan kaphatunk majd új autókat, festéseket, sőt az ígéretek szerint akár még újabb várost is (ezeket csak Live-on keresztül terjesztik majd, kereskedelmi forgalomba nem kerül).
Minthogy ez nem Carmageddon, a gyalogosokból nem csinálhatunk lapos verziót, az utolsó pillanatban mindig elugranak előlünk. De jópofa, hogy miközben ugrálnak, vadul szidják vezetési tudásunkat (illetve annak hiányát), mindezt eredeti francia nyelven, vagy keleti parti akcentussal teszik, a helyszínnek megfelelően.

A Midtown Madness 3-nak már 2002 végén meg kellett volna jelennie, amit aztán annak rendje és módja szerint negyedévenként halasztottak.
A legújabb pletykák szerint a végső dátum akár novemberig is csúszhat. Ez akár azt is jelentheti, hogy az előző oldalon bemutatott Driver 3 még akár meg is előzheti néhány nappal.

SOF 2

Sziasztok!

Elkelne egy kis segítség! Megakadtam az SOF 2-ben. A Shop tetején vagyok, és egy régi ismerős, egy V-22-es billenőmotoros helikopter-repülőgép hibrid zaklat. Az előzővel, ami jó pár pályával ezelőtt okozott meglepetést, sikerült elbánnom. Kilőttem mindkét motorját, az oldalsó szervizajtókon keresztül. Mindkettő kigyulladt, és ez elég volt, hogy feladja. Most viszont ez nem elég. Két égő motorral is megállás nélkül szórja az ólmot, nem beszélve a rakétáiról. Lehet, hogy programhiba, de amikor leszedem róla a rakétaindító blokkokat, akkor is lövöldözi a rakétáit, pedig nincs is miből! Mit csináljak még vele?

Előre is köszi a segítséget!
Üdv: Leslie

Még egy kis ólmot neki! Körülbelül 2-3 percre vagy a játékot lezáró outro videótól. A formula ebben az esetben is a régi jól bevált: addig kell lőni az ellenre, amíg az mozog. Ne add fel, ha eddig eljutottál, ez már csak türelem kérdése. Pörkölj oda neki még néhányat, és az acélmadár röpte véget ér. Javallat: a Sof2 után menj neki a Delta Force: Black Hawk Down-nak. Ebben a játékban éppen fordított szituval találkozhatsz: itt neked kell több alkalommal is helikopterből tüzelni. Szóval az éremnek mindig két oldala...

Ciao
C5

MOHAA

Szasztok!

Először írok nektek.
Nekem megvan a MOHAA, de nem az eredeti cd-én és így nem tudom rátelepíteni a 1.11-es patchet, pedig nagyon fontos lenne, mivel a Spearheadot csak ennek létezésével lehet föltelepíteni. Ha lehet, kérlek adjatok tanácsot vagy az lenne a legjobb ha el tudnátok küldeni egy olyan web címet, ahonnét le lehet tölteni olyan patchet, amit föl lehet telepíteni tört verzióra.

Előre is kösssz a segítséget!
csuvi01

Szia!
Szomorú hírem van. Ha az emlékezetem nem csal, a Spearhead telepítésének ugyan lehet, hogy feltétele az 1.11 patch megléte, de ezt maga a Spearhead felrakja. Viszont nem biztos, hogy tört MOHAA-ra hajlandó települni a Spearhead patch-estül. (A gyári verzió megléte segítene a problémádon)

Üdv
Beton

HITMAN 2

Szevasztok!

Szeretnék kérni egy Hitman 2 helpet.
A Tubeway torpedó pályán már (szerintem) mindent megcsináltam. Felrobbantottam azt a vackot, velem van a pacák is, odaérek a lifthez. Agent nem akar bejönni. OK, kimegyek ....,de onnan hová?

A novemberi végigjátszásotokat is elolvastam már, de ott csak az van, hogy pucoljunk. Előre is kössszy:

Random

Szia!
Hmmm... a sorrend, kérem! Nos, bajtársunk kiszabadítása után (a vallatószoba üvegfalán átlőve, a tisztet semlegesítve, azon bemászva, a vallatóhelyiség ajtaját kinyitva) követni fog bennünket katonatársunk. A liftbe úgy kell beszállni, hogy legyen hely neki is. Egy emelettel feljebb elfutva a kihasadt falú szobába kell robbantani. Az így kitágított résen kell tovább futni a kijáratot jelző létráig. Figyelem, még a robbantás után egy csomó őr fog a helyszínre futni, ráadásul még a csatornaalagútba is követni fognak bennünket. Itt tényleg nincs jobb megoldás, mint a nyúlcipő, akkora a túlerő, hogy nincs más esély, csak a menekülés. Tipp: már a fogollyal az emeletre visszaérve megszólal a riasztó. Telepítsd a bombát, amilyen gyorsan csak tudod, és bújj a szoba távolabbi végébe a ládák mellé. Csak a helyszínre gyűlő őrök kellő konzisztenciáját kivárva robbants, így kevesebb őr fog üldözni a kijáratig.

Ciao
C5

SPLINTER CELL

Sziasztok!

A Splinter Cellel kapcsolatban lenne egy kérdésem. Nem tudok kitől segítséget kérni, így csak ti maradtatok. Mindjárt az elején van a probléma, a tréner után, amikor egy erkélyen állok, és ha a civilek meglátnak, elkezdenek dumálni akkor vége a küldetésnek, vagy ha leugrok az erkélyről akkor is. Légyszi segítsetek. Előre is kösz.

Itt szigorúan tilos, hogy meglássanak, vagy hogy a földre vagy az utcára lépj.
A megoldás: ugorj át a szemközti épület erkélyére (állítsd a karaktert futásra az egérgörgővel és hajrá). Onnan jobbra tovább kell kutakodnod, de már csak lépésben, mert a futással nagy zajt csapnál...
A lopakodós, ugrálós mászós módi ennél a játéknál elengedhetetlen, ezért van a hosszú tréning az elején, hogy be tudd gyakorolni a tipikus, később gyakran használt mozdulatsorokat.
Ciao
C5

MAFIA

Halihó!

Egy kis segítséget szeretnék kérni a Mafia-ban: A kikötőben vagyok, ahol ki kéne nyírnom Sergio Morellot. Csak 1 a bibi: nem találom!!!
Hol bujkál Sergio Morello?
Bitte help, mielőtt még eldurrannék.
Dikk_RR

Helló!
Ez pont az a helyzet, amikor a látszat nem csal, tehát Sergio Morello pont abban az épületben van, amelyik mellett az az autó parkol, amelyikben menekült előled. Ne örülj, az ajtót zárva fogod találni. Szóval mindennek tetejébe még valahogy meg kell találni a bejutás módját. Ronts ajtóstól a házba! Ehhez vedd igénybe a két közeli robbanószer-tartállyal felszerelt vagont, ami mindaddig békésen áll a helyén, amíg az ezt biztosító ékeket ki nem rugdosod (akció gomb - E) a kereke alól. Ha sikeresen végrehajtottad az akciót, a vagon útnak indul, de ez is olyan, mint a nehéz kő, ki tudja hol áll meg... Tehát előtte a váltókkal mozgasd menetirányba (a raktárépület felé) a síneket.

Ulukai

MEGINT MAFIA

Hello!

Lenne egy hatalmas problémám a Mafiával. Arról lenne szó, hogy a Running man résznél annak is a végén amikor menekülni kell nem tudom hogy hova a francba menjek. Hátramegyek, de semmi. Légyszi segíts, mert megőrülök. Egyébként nem volt végigjátszás ehhez a játékhoz?!
Előre is kösz! Pityu

Szia Pityu!
Egy hatalmas, hevesen integető nyilat kell követned. Amint tiéd az irányítás, „padlógáz”, fuss egyenesen előre. A nyíl mutatja, hol vághatod le az utat, fordulj be jobbra, a kis udvarra, és egyenesen át az átjárón. Amint kiértél, fuss balra-egyenesen a ROSE bár felé, a BAD GUYS reklámtábla alatt újabb zöld nyíl, kanyarodj be (vigyázz, egy autó fog kihajtani!). Meglátsz egy pisilő embert, fordulj balra, fel a lépcsőn, de ne szaladj át, hanem fordulj a tetején jobbra, vágj keresztül az udvaron az olajos hordók, majd le a lépcsőn a poroló felé, és jobbra le az újabb hordók és az ácsorgó emberke között a lépcsőn. Az utcán balra fordulva feltűnik a zöld nyíl az ORIENTAL BEER felirat alatt, rohanj be, a poroló és a piros autó között egyenesen át, és jobbra ki a kis átjárón. Fordulj balra, az út túloldalán már látod is a bárt, egy nagy nyíl mutatja. Vágj át az úton (vigyázz, nehogy elüssenek!), és akciógomb az ajtón.
Minden jót
]{redenc

FREELANCER

Hi PC Guru!

Kérlek benneteket, segítsetek rajtam!!!

Olyan nagy gondom van nekem, hogy sajnos nem tudom, hogy mit kell csinálni a Freelancer harmadik küldetésében. Ott járok, hogy elkísértem a konvojt a kutató bázisra, majd leszálltunk rá. Felszállás után Juni azt mondja, hogy van egy kis gond, mert minden haverja eltűnt az LSF-től, egyedül King-et tudta elérni, ő meg ugye Pittsburg-ben van, New York rendszerben, én meg a California rendszerben vagyok. Miközben haladunk California bolygó felé feltűnik három Rheinland hajó. Szerintem dumálnak is valamit, de sajnos nem tudom, hogy mit, mert a hangkártyám pont abban a bejátszásban úgy dönt, hogy nem közvetíti a párbeszédet. Már persze ha van ott párbeszéd. De szerintem van. Szóval ott röpködök California rendszerben, nem tudok dokkolni sehová, mert nem enged valamiért, a rheinlandiakkal meg nem tudok beszélni, mert nem reagálnak a kapcsolatfelvételre. Ha meg elkezdem lőni őket, akkor meg Mission Failed az eredmény. A NeuroNet szerint a mission objective-em Awaiting mission objective, de már vártam vagy egy órát és nem történik semmi. Ami még nagyon furcsa, hogy az egész rendszerben sehol sincs egy átkozott hajó sem csak Juni, én, meg a 3 rheinlandi. Olvastam a Freelancer előzeteseteket és ott azt írtátok, hogy kábé a felénél, negyedénél jártok, ami gondolom már túl van a harmadik küldetésnél. Úgyhogy nagyon kérlek benneteket, írjatok vissza, hogy mi a megoldás, mert már kínomban a falat kaparom. Itt van ez a nagyszerű játék és ilyen baromság miatt nem tudom élvezni. Válaszotokat mielőbb várom, mert megveszek.

Ügyemben tett lépéseiteket előre is köszönöm. Maradok őszinte, tiszteletteljes hívetek.

Dragon

Majd elfelejtettem: Szerintem a tiétek a legigényesebb játékokkal foglalkozó magazin. Nagyon szeretem.

Azóta végigjátszottuk. ;-) Szóval a rheinlandi hajók nem díszletek, ott „komoly” rádióforgalmazás után egy csinos kis attackolás következne. De a hang „hiányzik”, és a tiéd sajnos nem egyedi probléma, ez egy szép kis bug, amit valószínűleg a Nimo codec pakkja okoz. A Freelancer readme fájljában a X. szakasz “Missing Game sounds” címszó alatt van a megoldás. Bár néhány embernél ez sem segített, tehát ha nem jutnál dűlőre, dobj egy emilt, és küldök mentést a szituáció utáni legközelebbi helyszínről – egy élménnyel ugyan szegényebb leszel, de megéri a folytatás...
Üdv:
Tika

GTA 3

Kedves PC Guru!
Azzal a problémával fordulok hozzátok, hogy XP-re telepítettem fel a GTA3-at, és (valószínűleg a frissítés miatt) a betűk csak színes sávokként jelennek meg, a fák pedig mintha két papírlapból lennének összetákolva. Szerintem ez publikális probléma! Úgyhogy szeretném, ha a választ (ha egyáltalán lesz), közölnétek az újságban is. Sunshine is kérdezte már ezt tőletek, de nem adtatok neki választ.
Ui: A gépem nem régi és semmiféle hardverproblémám sincs, ez nem lehet a gond okozója. Ha találnátok patch-et xp-re gta3-hoz légyszi írjátok le!
Kösssz!
Harmath

Hali!
Azzal a problémával fordulok hozzátok, hogy a GTAIII-hoz kerestem az interneten patch-et (XP-alá), de nem találtam! Most nem igazán működik a játék, ugyanis a menüben a betűk helyett csak színes téglalapok vannak! Légyszi segítsetek! Előre is köszi: smoth

A probléma egy Microsoft frissítéssel megoldható, menj a cég honlapjának frissítési aloldalára az Interneten, és töltsd le a Q306676_WXP_SP1_x86_HUN.exe (3,2 MB) nevű frissítést, majd telepítsd azt.
Üdv
C5

PANZER HP

Sziasztok!

Hogyan lehet rávenni a P4-es CPU-val szerelt gépemet, hogy WinXP home oprendszer alatt hajlandó legyen futtatni régi kedvencemet, a Panzer General című eredeti teljes verziós jogtiszta játékomat?

Tisztelettel
András

Szia!

A Windows XP-t ilyen esetekre felszerelték úgynevezett kompatibilitási módokkal. Amit tenned kell: kattints jobb gombbal az indítófájlon (pl. panzer.exe, vagy valami hasonló, a Sajátgépet böngészve biztosan megtalálod), majd a legördülő menüben bökj a "Tulajdonságok" pontra.
A felugró ablakban válaszd a "Kompatibilitás" fület, majd pipáld ki a "Futtatás a következő kompatibilitási módban:" négyzetet, és válaszd a Windows 95-öt vagy 98-at a listából. Esetleg bejelölheted a 256 színt és a 640x480-as felbontást is, emlékeim szerint a PG ezeket használja. Remélem sikerrel jársz!

Ciao
Immortal

COLIN MCRAE RALLY 2

Sziasztok.

Ti vagytok az utolsó reményem, már vagy 1000 fórumba tudakolóztam, de semmi, vagyis mindenki csak találgat...

A Colin Mcrae Rally 2 játék bizonyos időközönként beszaggat, vagyis inkább hirtelen "ugrik" (mintha valaki ki akarná rángatni a moncsiból) egyet akármilyen felbontásban vagy grafikai részletességnél, már próbáltam drivereket cserélni (alaplap, videókártya, directx, stb.), a TOCA 2 belső nézetből ugyanezt csinálja, a javítás után nem indul el, azt írja ki, hogy wrong disc inserted, vagy valami hasonlót, pedig a játék eredeti. Próbálkoztam már kivenni mindent a gépből de semmi, hoztam más videókártyát is, de semmi. A gépem Abit KR7A-133R ,AMD Athlon 1800+ XP,256mb DDR,GF 4 Ti 4200 (siluro) 64mb, Win98SE, Creative SB128 PCI
Köszönettel:Grave

Szia!
Tovább bővítve a találgatók táborát: csak amerikai verzióhoz adtak ki hivatalos javítást Colin 2-höz, vélhetően a tiéd nem az, ezért nem sikerül telepíteni, amire ebben az esetben valószínűleg nincs is szükség, mivel a Te európai verziód már tartalmazza a javításokat. Ennyiből az oprendszerre vagy driverhibára gyanakszom, javallom, hogy telepíts XP-t a gépedre a most stabilnak mondható Directx 9.a-val és Nvidia Detonator 43.45-tel.
Bye. C5

WOLFENSTEIN

Sziasztok

Nagyon szépen kérlek titeket, hogy mondjátok már meg, hogy a Return the Castle Wolfensteinben az erdős pályán (a nagy benga után), hogy mit kell csinálni, hogy mission completed legyen azon kívül, hogy meglásson az az ember, akit nem szabad lelőni.
Előre is nagyon szépen köszönöm!
HELLO
Sir Thomas

Hali!

Ha jól értettem, akkor azon a pályán vagy, ahol a mesterlövész puskát találtad, és észrevétlenül kell behatolnod egy föld alatti bunkerbe. A megoldás az udvaron parkoló teherautóban rejlik, vagyis neked kell elrejtőznöd a teherautón, és a sofőr majd levisz a föld alá.
Üdv.
Midas

GÉPVÁSÁRLÁS ELŐTT

Helló Guru!

Lenne néhány kérdésem, amiben a segítségeteket kérem.

Új gépet akarok venni és azt már eldöntöttem (többek között a múltkori mentőöv hatására), hogy AMD-s lesz, de néhány paraméterben még bizonytalan vagyok. Amit mar tudok: AMD XP 2000+ , Seagate 80GB/7200Rpm, 512MB 333DDR RAM, 16x LG DVD-olvasó. Fő dilemmám az alaplap, elérhető árkategóriás (25-30e Ft), megbízható, integrált audióval rendelkezőt képzeltem el, de sem a chipet, sem a gyartót/típust nem tudom még. Van lényeges különbség az extraszolgáltatásokon kívül a gyártók azonos chipre épülő alaplapjai között?
Pl. egy KT400-as Abit, Asus vagy MSI közül melyik ajánlott inkább?

Videókártya terén szintén bizonytalan vagyok, nem vagyok hard-gamer, de azért szoktam játszani is, nem akarom fölösleges költségekbe verni magam, de nem akarom azt se, hogy a gyenge videokártyán bukjanak meg a játékok. Az említett konfighoz megfelelő a GF4 440/460MX 64MB? Vagy inkább valami más hasonló árban (20e Ft)?

A harmadik problémám az oprendszer. Megéri-e lecserélni a meglévő WIN98-amat újabb 30e Ft-ért egy 2000-re vagy XP-re? Az utóbbi kettővel, mint hallom, sok kompatibilitási gond van, viszont a 98nal meg attól félek, hogy a régi szoftver lehúzza majd az új gép teljesítményét, is nem tudom kihasználni a képességeit. Az említett oprendszerek közt van lényeges sebesség/teljesítménybeli különbség?

Előre is köszönöm:
Ádám

Hali!
Más pénztárcájából olyan jó költeni... :)

1. Az MSI alaplapok szerintem korrektek, nekem is az van (igaz, eggyel régebbi KT3 Ultra 2), és nincs vele semmi baj. Az alaplapi kártya is elég korrekt, de csak akkor, ha nem akarsz 5.1-es hangrendszert használni (elvileg tudja, gyakorlatilag eléggé halovány).

2. GF4 MX-et NEEEEEE! Az egy vakítás, egy humbug, és már volt párszor szó róla, hogy inkább egy GF 3 TI legyen helyette. Különben megbukik a gép a gyenge videokártya miatt...

3. Windowsból a legjobb, ha van mindkettő – XP is, 98SE is. Előbbi azért, mert stabilabb és az új játékok is jobban teljesítenek alatta, utóbbi pedig azért, ha egy kicsivel régebbi programokkal is akarsz foglalkozni. A 2000-et szerintem ne erőltesd, hacsak nem programfejlesztő vagy, ez nem egy játékra való oprendszer (azért működnek alatta...)

SzabFer

FLY GÉPIGÉNY

Szevasztok!

Nagyon tetszik az újságotok és rendszeresen veszem! És lenne egy kérdésem, amire már régóta akarom tudni a választ! Nekem van egy (régi elavult) gépem melynek adatai a következők:

Pentium 1
64 MB Ram
Intel pentium, MMX (166 MHz)
Windos 98
24x CD-ROM
DireckX 6.1
S3 1.0 MB videókártya

Megvettem a FLY!-t és feltettem a gépemre minimális rendszerigény formájában és a játéknak a rendszerkövetelménye:

Windows 95/98 NT Pentium 200MHz MMX, 32 MB RAM, SVGA videó kártya 2 MB, 4x CD-ROM.

A kérdésem az lenne, hogy elindítottam a játékot és elégé akadozik. Mi a probléma, mit csináljak, hogy ne akadozzon. KÉRLEK ÍRJATOK!!!!!
(Segítsetek a problémámon)!!!!!!

Hali!
Az akadozás lényegi oka: a program rendszerkövetelménye alatti teljesítményű a géped, ezen belül is a 2MB helyett 1MB-s VGA kártya a szűk keresztmetszet. A szitu kb. olyan, mintha Trabanttal állnál ki Ferrari ellen – igaz, hogy mindkettő gépjármű, csak hát van némi különbség teljesítményben... Tipp: szerezz be egy megfelelő nagyságú videokártyát, 2 vagy 4 MB-s tárral.
Ciao
C5

Szia!
Két dolog segíthet a helyzeteden: elsősorban új videokártya, másodsorban új processzor, de ami legjobb, ezek kombinációja. Gyanítom, nem szeretnél sok pénzt áldozni gépfejlesztésre, s ebbéli elhatározásodban teljes mértékig támogatlak. Jó lenne tudni, vajon van-e AGP-foglalat az alaplapodon, bár erős a gyanúm, hogy nincsen. Ez esetben egy PCI-os Nvidia Riva TNT2 jó választás lehet videovezérlőnek, de már egy 4MB-os 3DFX Voodoo társkártya is csodát tehet (ha jól emlékszem, a FLY! már támogatja a 3D gyorsítást). Processzorból egy Intel Pentium 233MHz MMX beszerzését javaslom, valószínűleg ez a legnagyobb, amit támogat az alaplapod. Ezek az alkatrészek használtan filléreként beszerezhetők, és ha géped teljesítménye nem is fogja az egeket verdesni, a FLY! minden bizonnyal szárnyra kap majd.

Immortal

WAV-MID KONVERZIÓ

Hi!

Nem tudom, hogy lehet-e ilyen kérdést feltenni nektek, de azért megkérdezem.

Hogyan lehet (milyen programmal) WAV fájlból MID fájlt csinálni, úgy, hogy ne konvertáljon át pl. zongorára. Tehát egy az egyben ugyanazt a fájlt szeretném, csak MID kiterjesztésben. Ez azért fontos nekem, mert játékot írok, és a zenét csak MID formátumban hajlandó lejátszani.

Próbálkoztam már pár programmal, amit PC Gurukon találtam (99 óta minden számot megvettem :)) például WIDI 2.3 de az is szépen átírja valamilyen hangszerre :(.
Remélem, azért tudtok (mielőbb) segíteni. Ha akarjátok, tegyétek be az újságba, ha nem, akkor írjatok a következő e-mail címek egyikére!
repiczkiz@freemail.hu
repiczkiz@freestart.hu
repiczkizoltan@fw.hu

Előre is köszönöm: Repiczki Zoltán

Szia!
Egy .MID fájl soha nem lesz olyan, mint a .WAV, amiből konvertáltad. Egyszerűen azért, mert a két technológia egészen más: előbbi előre letárolt hangszereket szólaltat meg több szólamban, míg utóbbi adott frekvencia és kvantálási szint mellett analóg bemenetről digitalizált adatot tartalmaz. Ebből következik a .MID fájlok igen apró mérete a digitalizált .WAV-hoz, vagy akár a (veszteségesen) tömörített digitalizált .MP3-hoz illetve .WMA-hoz viszonyítva. Nem tudom, milyen nyelven/fejlesztői környezetben készül a programod, de két dolog lehetséges: maradsz a MIDI zenénél a hely- és erőforrás-takarékosság jegyében (bár ma már nem divatos, azért meglepően szép eredmények érhetők el ezzel a technikával is), vagy ragaszkodsz a .WAV-hoz, esetleg .MP3-hoz. Utóbbi esetben kénytelen vagy írni, vagy még inkább keresni egy lejátszó komponenst, amennyiben a fejlesztői környezetben valóban nincs ilyen (bár ez a .WAV esetében kissé meglep).
Kiindulópontnak íme egy link:
http://www.programmersheaven.com
Sok sikert a játékfejlesztéshez!
Immortal

Hali!
Mivel a wav nem tárolja el a kottát, ezért midi fájlt nem nagyon lehet belőle készíteni. A különböző trackerek közül a Modplug Tracker (www.modplug.com) a legalkalmasabb az ide-oda konvertálgatásra, így ha megvan pl. a wav-od xm-ben, it-ben, akkor azzal viszonylag jobb .mid-et készíthetsz belőle a tracker fájl megfelelő hangszereinek átmappolásával.
bye
sajoati

HÁLÓZATI KÉRDÉSEK

Üdv Kedves Valaki, aki elolvassa!

Egy ELMÉLETI probléma megoldásában kérném a közreműködésed...

Tehát a szomszéd havernak legyen például Net a gépében....Lehet ez pl ADSL... kitaláltuk, hogy mi lenne, ha megosztanánk, a gépeink közel egyformák, Xp ketyeg mindenütt, miért is ne....Mit kéne beszereznünk hozzá, ha meg akarnánk tenni ezt a teljesen illegális lépést? Persze nem tesszük meg, csak elméletileg, mi lenne ha?

Egyszersmind mi a gyakorlati különbség a "switch" a "router" és a Hub" között?

Megoldható az, hogy számottevően ne lassuljon az elérés sebessége, vagy csak úgy mehet, ha a haver gépe quasi serverként üzemel?

Zárom soraim, segítséged előre is köszönom:
Lord C.

Hali!
Nos, elméletben megosztható bármilyen Internet kapcsolat, csak ismerni kell a módját. Persze ajánlani senkinek sem tudom, hiszen ha rájön az Internetszolgáltató, hogy jogosulatlanul használjátok a szolgáltatást, akkor igen kemény büntetésekre lehet számítani (gyanú esetén még a BSA is ugrasztható)! A legtöbb Internetes szolgáltatás dinamikus IP kiosztást használ (tehát csak egy címet ad), vagy a hálózati kártya MAC Adress-e alapján azonosítja a felhasználót, így a „falból" kapott jel elosztását csak egy közbeiktatott számítógép tudja elvégezni.
A kapcsolat megosztása egyszerűen hálózati kártyán keresztül történhet, az egyik gép fogadja az Internetről a jelet, ugyanakkor egy plusz hálózati kártyán átroutolja egy másik gép számára. A hub vagy a switch között az elsődleges különbség, hogy a hub-ra dugott felhasználók látják egymás számítógépét (így a megosztott partíciókat is), míg a switch esetében elszigetelt felhasználókról van szó. A router maga nem a kapcsolat szétosztását hivatott elősegíteni, hanem a fenntartását, főleg nagy sávszélességű kapcsolatok esetén használatos.
Üdv Midas

GEFORCE 2

Azt szeretném kérdezni, hogy egy Geforce 2 64mb elbírja a Fifa 2003-mat?
Csépány György

Persze, az új játékok is mennek régi hardverekkel (elvégre a játékfejlesztőknek gondolniuk kell a kevesebb pénzű vásárlóikra is... már ha valóban el akarják adni a játékukat), csak a grafikai beállításokra kell figyelni, illetve a játék által igényelt DirectX-et kell telepíteni.
Üdv Midas

FRIGID A PROCESSZOROM?

Sziasztok!
Vettem egy ASUSP4T533-C alaplapot, 2.4Ghz IP CPU és 512Mb RAM ül benne. A táp 300W és márkás. Az első bekapcsoláskor a gyári CPU hűtő szemmel láthatóan lassan forgott, így lecserélték Coolink Tank T1B típusúra. Az is lassan forgott. A BIOS-ban a CPU fan hibát jelzett és csak kikapcsolva lehetett telepíteni az XP-t. A BIOS-t frissítettük. Az alaplaphoz adott ASUS Probe teszt program is 900-1200 fordulatot jelez. A CPU hőmérséklete jelen pillanatban 32 Celsius fok. A legprocesszorigényesebb játék is csak 39 Celsiusra emeli a CPU hőmérsékletet. A teszt program monitora egy-két percenként időpillanatig tartó "tüskéket" jelenít meg; mintha megugrana a CPU hőmérséklet kb 80-90 Celsiusra illetve tízezres fordulatra. A tüskéknek látható hatása nincs. Más tesztprogramok is az előbb vázolt értékeket detektálják:CPU COOL,Intel Processzor Freqency,AIDA stb. Több hozzáértő szakember szerint örüljek neki, hogy ilyen alacsony hőmérsékleten fut a CPU, ez "ilyen fajta". Szerintem viszont nem korrekt műszaki megoldás, hogy csak a BIOS CPU fan funkciójának hatástalanításával töltődik be a Windows! A "tüskék" is idegesítenek.
Hát szerintetek? Vegyek neki vibrátort...?
Előre is köszi N.Zoltán

Wow, ahogy dédnagyanyám szokta volt mondani... Asusnál nem jellemző, hogy ilyeneket csináljon az alaplap, de mindenki tudja, hogy a kisördög nem szunyókál. Mindenestre két dolog jutott eszembe ezzel kapcsolatban: egyrészt egy biosfrissítés (az Asus honlapján a 2003.03.25-ös, 1010-es verzió a legfrissebb), másrészt pedig, ha jól tudom, akkor az alaplapon két betáplálási lehetősége van a coolernek. Ha az egyiken ilyet produkál, talán a másikon nem teszi. A táp hibáját azért zárnám ki első körben, mert a táp hibás működése valószínűleg elsőre nem a cooler áramellátásán jelentkezne.
Üdv Midas

IDŐSZAKOS LEÁLLÁSOK

Sziasztok!

Geri vagyok. Azzal a kérdéssel fordulok hozzátok, hogy már egy ideje probléma van a Windows-ommal. Mégpedig az, hogy bizonyos időközben olyan 20-30 másodpercig leáll. Az egér az mozog, de ha például a SAJÁTGÉPBE vagyok, akkor nem tudok kattintani se a kilépésre, se sehova. Nem fagy le, csak egy időre leáll. Az a furcsa, hogy az egér meg nem. Windows Milleniumom van. De ez volt az XP Pro-val,és a 98-al is.

A gépem: Alaplap: ECS
Memória: 512 Mb RAM (SD 133)
Processzor: AMD Athlon XP 1700+ 1.47Ghz
Videokártya:ATI Radeon 9000 Pro 64MB TV

Egyébként régen Geforce2 MX400-asom volt, és azzal is ugyanez volt.
Remélem, tudtok segíteni. Előre is -K-Ö-S-Z-Ö-N-Ö-M-
Sziasztok!

Szia!
Nem igazán az asztalom, de felsorolom, én mire gyanakodnék:

- **energiagazdálkodási lehetőségekben túl kicsire van állítva a vinyó kikapcsolási ideje**
- **extrém mértékű töredezettség a rendszerdiszken**
- **valami állandó (vagy nagyon érzékenyre állított) töredezésmentesítő fut a háttérben**
- **nem túl jól működő szoftveres procihűtés**
- **egymást nem szívelő vinyók**
- **egy adott hardverelemhez erőszakkal felinstallált, de nem teljesen passzoló driver**
- **túlhajtás**

Első körben ennyi jut az eszembe, mindenesetre érdemes lenne valahogy monitorozni az erőforrások (CPU, memória, diszkek) kihasználtságát.
Beton

RADEON 9000

Tisztelt szerkesztőség!

Nemrég vettem egy Sapphire Radeon 9000 Pro 128MB-os videokártyát és sajnos akad vele pár probléma:
Ha DirectX-es játékot indítok el lefagy a számítógép. Ha a játékot átállítom OpenGL-re, akkor megy szépen, de néha "szétesik" a kép (különböző színekben vibrál). Ekkor nem fagy le a gép, egy újraindítás követően megszűnik a probléma. Ez 99%-ban játékok futtatása közben jelentkezik, de egyszer megtörtént szövegszerkesztés közben is.
A kártyát kipróbáltam az egyik barátomnál, ott szépen működött. Szerintem az alaplapommal sem lehet gond mert beletettem egy nVidia kártyát és semmi gond nem volt.
A számítógépem adatai:
ECS K7S5A alaplap
Catalyst 3.0-ás meghajtóprogram
320 MB memória (256 + 64)
DirectX 8.2

Lehet az a hibák oka, hogy én a wme-radeon... kezdetű drivert telepítettem fel, de Windows 98-at használok (nem volt Win 98-as meghajtó.)?
Kérem, segítsenek kideríteni a hibák okait!
Üdvözlettel:
Dobai Norbert

Szia!
Gyanítom, hogy a barátodnál nem Win98, hanem WinXP van, de kövezz meg nyugodtan, ha tévedek. Az újabb hardverek támogatottsága Win98 által igen langyos, egy gyorsabb gépen sokkal jobb teljesítményt és stabilabb működést lehet elérni WinXP-vel. Saját tapasztalatom, hogy 1-1,2 Ghz-es processzorok és 256Mb RAM esetén már célszerűbb az XP-vel próbálkozni Win98 helyett. Szerintem a Radeon általad használt meghajtóprogramja is inkább XP-re van tervezve.
Üdv Midas

HARDVER HÍREK

CeBIT
HANNOVER · GERMANY
12–19 MARCH 2003

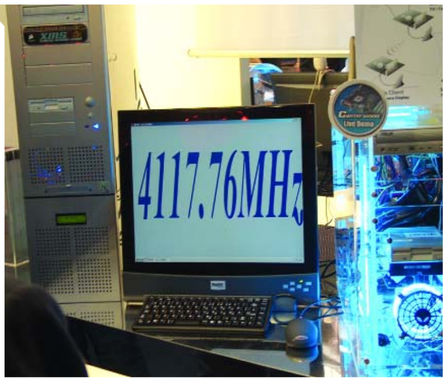
Már-már hagyományosnak mondható esős-borongós idő fogadott minket Németországban, de az 1400 kilométeres út megtétele után ez sem szegte kedvünket, hogy végül minden akadályt leküzdve eljussunk a világ legnagyobb informatikai szakvásárára. A Cebit először 1947-ben, Hannover Fair néven került megrendezésre, akkor még csak a német ipar remekeit mutatták be. A Deutsche Messe AG 1970-ben – mikor a kiállítás jellege a számítástechnika térnyerésével egy időben kezdett erőteljesen megváltozni – nevezte először Cebit-nek a szakvásárt. Az idén a tavalyihoz képest valamivel kevesebb kiállító – tavaly 7264, idén 6526 – jelent meg a vásáron. Ezt a különbséget nem lehetett észrevenni, ha a vásárt egy szóval kellene jellemezni, azt mondanám, hatalmas, vagy inkább azt, hogy elképesztő. Egy hét alatt sem lehet bejárni a 27 pavilont és a sátrakat úgy, hogy a végén azt mondhatnánk, mindent sikerült megnézni.

A TENDENCIÁKRÓL

A kiállításon általában minden cég olyan termékeket mutatott be, melyeket már láthattunk az elmúlt időszakban, szenzációs bejelentésekre nem került sor. Ettől függetlenül az összes fontos hardver-, szoftvergyártó és a kisebb cégek is jelen voltak, és megmutatták a legfrissebb termékeiket.

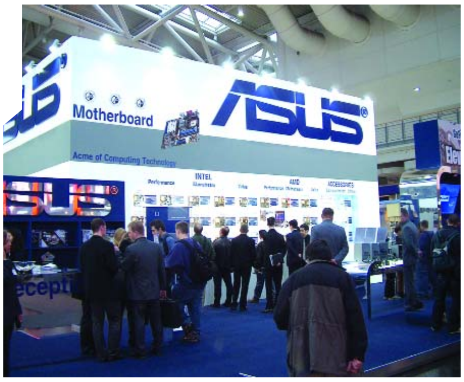
Az összes hálózati alkatrészeket gyártó cég belekezdett a vezeték nélküli hálózati eszközök gyártásába, megjelentek a 802.11g szabványt használó eszközök, melyek segítségével 54 Mbit/s adatátviteli sebességet lehet megvalósítani. Az új eszközök visszafele kompatíbilisek a már meglévő és telepített 802.11b termékekkel.

Az alaplapgyártók az új Intel Springdale és Canterwood (i865 és i875) chipkészleten alapuló alaplapokat hozták el, láthattunk 1GHz-es FSB-vel hajtott Canterwood rendszereket, és 4 GHz-es Pentium 4-et is. Az AMD fronton nem láttunk igazi újdonságot, egy-két kiállított AMD Hammer rendszertől eltekintve. Pár szóban az új alaplapokról: Hyper-Threading, DDR-400, 800MHz FSB, Serial ATA, AGP 8X.



Geforce FX és ATI Radeon. A videokártya-gyártókat leggyorsabban talán így lehet jellemezni. A Geforce FX gyártók megpróbálnak saját hűtést kifejleszteni, hogy az Nvidia referenciakártyák két tulajdonságán javítani tudjanak, tehát ne legyenek otrombán hangosak, illetve ne foglaljanak el még egy PCI foglalatot a hatalmas hűtés miatt. Érdekes volt beszélgetni olyan gyártókkal, akik ATI és Nvidia kártyákat is gyártanak, mindenhol az ATI mellett tették le a voksukat, mikor megkérdeztem, melyik kártyát javasolják inkább megvételre.

Egyre több cég rukkol elő gyári vízhűtéssel, és a hagyományos hűtések esetében is az a tendencia, hogy minél halkabb megoldással álljanak elő. Az átlátszó, vagy részben átlátszó házak és a világító ventilátorok teljesen hétköznapivá váltak, legalábbis a kiállítás alatt erre lehetett következtetni, minden gyártó leginkább ilyen termékeket vonultatott fel.

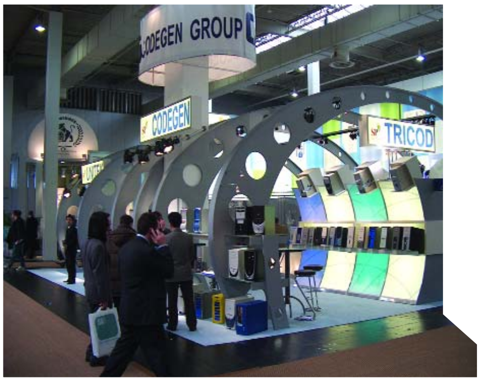


SIS

A SiS bemutatta a duál RAMBUS technológián alapuló SiSR658, illetve a kétcsatornás DDR333-on alapuló, Hyper-Threading technológiát támogató SiS655 alaplapi chipkészleteit az Intel processzorokhoz. Az AMD processzorokhoz a SiS746FX – 333MHz FSB DDR400, illetve a SiS748 – DDR400 400MHz FSB chipkészleteket.

GIGABYTE, SOYO

A Gigabyte nagyon impozáns standot állított fel, ahol az új Springdale, Canterwood, KT400A alaplapokat tekinthettük meg. A GigaByte ezeken felül bemutatta az új Thin PC elnevezésű termékcsaládját, a G-Max elnevezésű TFT monitorait, illetve a vezeték nélküli hálózati eszközeit. Az ATI Radeon alapú kártyák sem hiányozhattak a repertoárból, érdekesség, hogy a GigaByte visszatér a régi kék designhoz a piros helyett. A Soyo érdekes ThinPC-ket mutatott be, illetve láthattunk náluk egy Ali chipset-es Hammer alaplapot.



ABIT, ASUS

Érdekes párbajra került sor a két cég között, mindketten kiállították a világ leggyorsabb számítógépét. A nyertes egy orrhosszal az Asus volt, míg az Abit gépe 4060.48 MHz-en dübörgött, addig az Asus 4120.40 MHz-et produkált.

Az Abit-nál nagyon szívélyesen fogadtak minket, minden alaplapot, videokártyát egyesével megmutattak. A tuningolók nagy örömére egyre több új szolgáltatást építenek az alaplapjaikra. A FanEQ segítségével a rendszer automatikusan lassítja a ventilátorok sebességét, amint a rendszer kisebb teljesítményen dolgozik. A FanSecure megóvja a processzort, ha a ventilátor leesik vagy megáll, ekkor automatikusan lekapcsolja a rendszert. Ettől függetlenül még egy CPU ThermalGuard elnevezésű technológia is figyeli a processzor hőmérsékletét, hogy teljes legyen a védelem. A TweakGuard a Softmenu mellé lett beépítve, ha túlhúzzuk a gépünket, a TweakGuard küld egy speciális kódot a BIOS-nak, így az újraindításkor automatikusan az alapbeállításokkal töltődik be. A Serillel segítségével a már meglévő merevlemezeinket serial ATA lemezként használhatjuk. Az Abit-nál a Springdale (IS-G/C, IS7-M, IS7-E) és Canterwood (IC7-G) alaplapok mellett Sis 658 chipkészletet és NVIDIA nForce2 alaplapokat is láttunk. Az alaplapokon megjelentek a serial ATA vezérlők és a Gigabit hálózati csatolók is. Természetesen a Geforce FX kártyák sem hiányozhattak a palettáról, az Abit büszkén mutatta be a saját OTES III elnevezésű hűtésmegoldását.

Az Asus már a megjelenésével is érzékeltetni próbálta, hogy ő a piacvezető, rögtön két standon is kiállította az új termékeit, melyek egyenként is nagyobbak voltak bármelyik más alaplapgyártóénál. Az Asus szintén a Springdale és Canterwood alaplapjait mutatta be, a legmeggyőzőbb talán a P4C800 elnevezésű alaplapjuk volt, a Canterwood-ra jellemző 800MHz FSB-vel, illetve a kétcsatornás DDR-400-as memóriával. A P4PE helyét átvevő P4P800 Springdale alaplap valamivel egyszerűbb megoldásokkal a keskenyebb pénztárcájú vásárlókat célozta meg.
Három új Geforce FX kártyát mutattak be, az FX5800-at, az FX5600-at és az FX5200-at. Az Asus jelenlevő képviselői szintén a saját hűtési megoldásaikról zengtek dicshimnuszokat, a grafikus chip mellett a memóriák hűtésére is odafigyeltek.

MSI, EPOX

Az MSI az új Springdale, Canterwood alaplapok mellett bemutatta új fejlesztésű termékeit, mint például a Mega PC, a Media Center és külső-belső DVD-írók (DVD+/-RW). Megpróbálnak arra törekedni, hogy a PC megnyerő külsejűvé váljon, és különböző hi-fi, illetve házimozi funkciókkal szerelik fel. Így a számítógép-funkciók mellett könnyen kezelhető audió- és videólejátszót kapunk.
Az új Geforce FX kártyákat az Nvidia FX Flow hűtésével, illetve saját fejlesztésű, kétventilátoros hűtéssel is forgalmazzák.

Az Epox standján nem találkoztunk eget verő szenzációval, az új alaplapokon (EP-4PDA2+, EP-4PCA3+) kívül a cég Bluetooth eszközeit tekinthettük meg. Ezek közül talán a Bluetooth printer adapter volt a legérdekesebb, amivel végre vezeték nélküli nyomtatást lehet megvalósítani.

NVIDIA, ATI

Az Nvidia standját ellepték a Geforce FX technológiai demójából megismert tündérek. Leginkább a Geforce FX Go mobil videokártyát, és a már unalomig ismert Gerforce FX kártyákat lehetett megtekinteni.

Az ATI standján leginkább a FireGL X1 kártyát lehetett megnézni, ami egy OpenGL kártya az FGL9700 chipre építve, ezt az Nvidia QuadroFX 2000 kártya ellenfelének szánják. Ezenkívül még bemutatták a Mobility Radeon 9600 mobil kártyát. Az ütős 9800, 9800Pro kártyákat inkább a többi gyártó, mint például a Club3D standján lehetett megtekinteni.

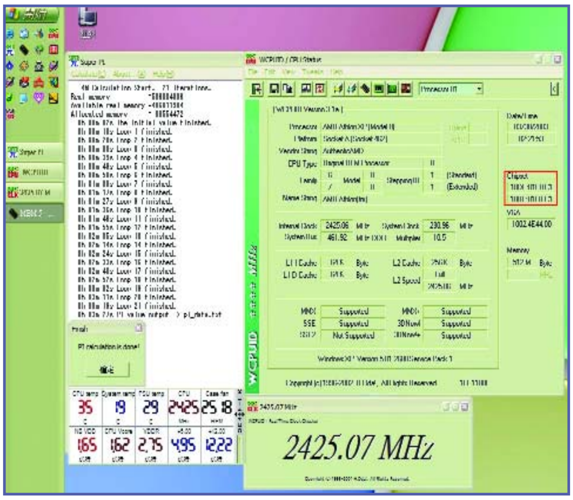
INTEL, AMD

Az Intel csupán az új Centrino mobil technológián alapuló eszközeit mutatta be. Érdekes bemutatókat tartottak, laptoppal száguldozó lányok lefényképeztek, majd ezt rögtön email-ben elküldték arra a címre, amit megadtam nekik. Két asztali gép is össze volt kötve a vezeték nélküli technológia segítségével, Nascar Racing 2003-at lehetett egymás ellen játszani, pihenésképpen ezt sokszor meg is tettem.

Az AMD szintén kevés újdonsággal szolgált, biztosítottak minket, hogy az Opteron-t április 22-én bemutatják, illetve megtudtuk, hogy az Athlon 64 csak szeptemberben jelenik meg.
A szupervékony notebook piacára gondolva 12 új mobil XP processzort mutattak be.

AMD: Új „Barton” és „Thorton” processzorok

Szakítva a korábbi évek „hagyományaival”, az idén is rendre Hannoverben megrendezett CeBIT számítástechnikai szakkiállítás mikroprocesszorok tekintetében nem hozott magával kirívó újdonságokat, hiszen a piac két legnagyobb részesedésű gyártója közül sem az Intel, sem pedig az AMD nem képviseltette magát ez előtt még soha nem látott termékekkel. AMD részéről a legfőbb hangsúly ismételten csak a felsőkategóriás szerverekbe szánt Opteron processzorokon volt, ám mivel ezek számítási kapacitását és a rendszer összteljesítményét autentikusan tükröző szintetikus benchmark program még nem létezik, ezért csupán a nagy adatállományok kezelése mellett is effektíven működő memória-kihasználás grafikonjában, illetve a többprocesszoros rendszerek felépítésében lehetett gyönyörködni. A sajtó számára rendezett bemutatók során a referensek ennek következtében elsősorban az Opteronnal kapcsolatos kérdésekre voltak felkészülve, míg a vállalat többi termékét illetőleg sajnálkozva kijelentették, hogy vagy nem áll módjukban az adott fejlesztésről újabb információt közreadni, vagy pedig maga az információ nem áll rendelkezésükre. Az AMD közeljövőre vonatkozó terveivel kapcsolatban azért annyit sikerült kideríteni, hogy valamikor májusban jelenik meg a vállalat jelenlegi leggyorsabb asztali gépekbe szánt Barton maggal rendelkező processzorának legújabb szériája, mely a 3200+ PR jelölést kapja. A CeBIT-en elhangzott hivatalos álláspont szerint a processzorcsalád legújabb eleme a korábbiakban bevezetésre kerülő egységekkel azonos módon, 166MHz-es rendszerbusz támogatásával kerül majd forgalomba, ám a közelmúltban számos forrás erősítette meg azon felvetéseinket, miszerint az AMD az utolsó energiatartalékokat is kihozva a Barton magból az új processzort már 200MHz-es FSB mellett tervezi üzemeltetni. Az új rendszerbuszt elsőként két egység fogja alkalmazni: az Athlon XP 3000+ illetve az Athlon XP 3200+. Architektúrájuk tekintetében az új processzorok tökéletesen megegyeznek elődeikkel, az órajel szempontjából azonban néminemű anomáliára lehetünk figyelmesek: történetesen az új Athlon XP 3000+ 67MHz-cel alacsonyabb frekvencián, 2100MHz-en működik a vele megegyező PR jelöléssel rendelkező Athlon XP-nél, míg a 3200+ modell 2200MHz-e 33MHz-cel több mint az a 166MHz-es FSB-vel működő Barton-é lenne.



Az Athlon 64 szeptemberi megjelenését követően nem titkolt szándéka az AMD-nek véglegesen leállítani a manapság igen népszerű Thoroughbred maggal rendelkező Athlon XP processzorok gyártását, ezzel az Athlon 64 mellett egyedüli alternatívaként hagyva a Barton magos Athlon XP-ket. Ez a dualitás azonban csak rövid ideig fog tartani, mivel a vállalat termékpalettáját színesítendő újra megjelenik a közismert Duron márkanév, mely alatt ezentúl egy új magot, a Thorton-t üdvözölhetjük. Tulajdonságai tekintetében a Thorton szinte teljesen megegyezik a Thoroughbreddel, így 256KB másodszintű gyorsítótára, s azonos órajelei lesznek, az egyedüli különbséget a 400MHz-es rendszerbusz fogja jelenteni.

nVidia: Új nForce2 lapkakészlet

Az AMD Athlon XP processzorcsalád legújabb modelljeinek egyre közeledő megjelenésével párhuzamosan egyre több lapkakészlet gyártó cég jelentette be az új 400MHz-es rendszerbusz támogatásával hivatalosan rendelkező termékét. A Silicon Integrated Systems SiS748-as készletében tervezi implementálni az EV6-os architektúra legvégső határát jelentő 400MHz-es FSB-t – karöltve legújabb SiS963L SouthBridge-ével –, míg a VIA a KT400A megjelenését követően pár héttel tervezi megjelentetni KT400A-CE, más nevén KT600-as lapkakészletét, valamint az ehhez 8x V-Link-en keresztül kapcsolódó VT8237-es SouthBridge-et. Ahogy arra az utóbbi hetekben fény derült, mindeközben az nVidia sem tétlenkedett, s saját ütemtervéhez igazodva folyamatosan újabb revízióit jelenteti meg nForce2-es lapkakészletének. Az eddigiekben forgalomba került két – A2-es és A3-as – típust követően a közeljövőben tervezik bemutatni a C1 steppinggel rendelkező A1-et, melyet a vállalat egyéb termékcsaládjaihoz igazodva feltehetőleg nForce2 Ultra névre fognak keresztelni. Bár az nForce2 elsőként támogatta – akkor még nem hivatalosan – a 400MHz-es rendszerbusz alkalmazásának lehetőségét, az új C1-es lapkakészlet az AMD hivatalos bejelentésének következtében számos optimalizáción ment keresztül a korábbi revíziókhoz képest, melyek tovább növelték a lapkakészlet teljesítményét, valamint stabilitását. Egyes híresztelések szerint megfelelő memóriamodulokkal párosítva akár 230MHz-es FSB alkalmazása is lehetővé válik vele – tökéletes stabilitás mellett. Az MCP újításainak listája sajnálatos módon kimerül a Gigabit Ethernet támogatásában, s így többi tulajdonságát tekintve megegyezik a korábbi verziókkal: ATA-33 / 66 / 100 / 133 és Serial ATA-150 támogatás, nyolc USB 2.0 és három IEEE1394 FireWire port, Dolby Digital dekóder, ACR busz – a későbbiekben elképzelhető, hogy a lista kibővül a WLAN támogatással is.

SONY ERICSSON P800

AMIKOR A VILÁG CSAK EGY ÉRINTÉSNYIRE VAN

Az Ericsson mindig is élen járt az új, sokoldalú mobiltelefonok fejlesztésében, gyártásában, pár évvel ezelőtt elsőként, egy korát mérföldekkel megelőző készülékkel, a Ericsson R520-szal jelent meg a piacon. Ez a készülék egy új koncepció első példánya volt, mely fel volt vértezve az addigi kommunikációs és adatátviteli megoldások, szabványok összes európai megoldásával, volt benne IrDA, Bluetooth, GPRS, HSCSD, 4 színű (szürke árnyalatú) kijelző és még nem egy csúcsszintű finomság. Ezt a koncepciót követve úgy döntött, hogy partnert keres a saját és a felhasználók érdekeit figyelembe véve. Kooperációja a Sony mobil üzletágával mindkét fél előnyére vált, ennek bizonyítéka többek között a tesztben szereplő P800-as készülék is, mely ötvözi a két cég tapasztalatait, szaktudását.

Bizonyára sokunknak okoz problémát több apró dolgot magunknál tartani, gondosan ügyelni azok biztonságára, de ugyanakkor nélkülözhetetlen, hogy kéznél legyenek, mert használatuk már-már nélkülözhetetlen. A P800-as „telefonkészülék” ugyan első látásra kicsit nagy (117x59x27 mm, és flippel együtt 158 g), mint mobiltelefon készülék, de igazából funkcionalitását tekintve egy palmtophoz hasonlítható, közülük is a kifinomultabbakhoz. A kijelző 208x320 pixeles, mely a flip bezárt állapotában is 208x144 képpontból áll, amelyek mindegyike 4096 színt (12 bites színmélység) tud. Gondolhatjuk, hogy ennél többet nem is tudnánk elmondani a „megjelenítőjéről”, de a legizgalmasabb finomság egy precíziós érintőfelület, melynek segítségével vezérelhetjük a telefont és a rajta futó Symbian 7.0 operációs rendszert. Érdekes, hogy a flip, amely enyhe túlzással egyszerű műanyaglapnak mondható, a rajta lévő gombok lenyomásakor szintén az érintő képernyőt használja. Nem ez a leginkább PDA-kban fellelhető kedvező tulajdonság, amivel kiemelkedik a versenytársak hasonló telefonjai közül, hanem az, hogy nincs tudomásom más készülékről, melynek az önmagában is tekintélyes, 12 megabájt méretű memóriáján kívül kártyás bővítésére van lehetőség. Másodlagos „meghajtóként” (a Symbiantől megszokott módon a memóriát partícióként, a számítógéphez hasonlóan kezeli) egy Memory Stick Duo foglalat biztosítja az extra tárkapacitást, és az alapcsomagban egy 16 megabájtos kártyát is kapunk, így a telefon 28 megabájt szabad memóriával bír, ez már akár barátinak is nevezhető (főleg, ha a 7650-es 3,6-es szabad kapacitására gondolunk). De ez még nem minden: az imént említett bővítési megoldás 128 megabájtig növelhető, és a kártyák számának és mértének szinte kizárólag az anyagi lehetőségeink szabhatnak határt.

P800, MINT TELEFON

Egy 3 normás (GSM 900/1800/1900) telefont „integráltak” a P800-ba, melynek készenléti ideje akár 400 óra is lehet, de ez valószínűleg egy átlagos felhasználónál soha nem fog kiderülni. Komoly kihívást jelent leküzdeni a telefon állandó pötyögtetését, de a rövid tesztintervallumban „csak” kétnaponta kellett töltenem az akkumulátort (itt is meg kell említenem, hogy a hasonló intenzitású megpróbáltatásokat a 7650-es kb. 10-16 órán át bírta). A beszélgetési idő akár elérheti a 13 órát, ami szintén impozáns érték. Nekem a flip nélküli használat telefonálás céljából kissé macerásnak tűnt, és ebben még az oldalt található „piszkafa” sem segített, de flippel elég jól el lehet boldogulni. Az egygombos (OK gomb a flippen) vezérlés kicsit szokatlan volt, hiányoltam viszont, hogy a flip felnyitásával nem lehet hívást fogadni és befejezni sem. Fontosnak tartom ama hiányosságot megemlíteni, hogy a készülékben van ugyan, de sajnos nem üzemel az ébresztés (alarm clock), mert kikapcsolt állapotban nem kapunk jelzést, ezen probléma megoldásán már dolgoznak.

P800, MINT PALMTOP

Számos használható alkalmazást kapunk, úgymint jegyzettömb, a már említett tollacskával, határidőnapló, melybe az érintő képernyőn át karakterfelismeréssel is írhatunk (a karakterfelismerés szekcionálva van: felül – számok, középen – nagybetűk, alul – kisbetűk). Nem a készülék tanulja meg a betűinket, nekünk kell eltanulni, hogy mit minek értelmez a telefon, de erre találunk segédletet a felhasználói kézikönyvben is. Legszimpatikusabb számomra azonban az e-mail kliens és a böngésző volt, ez utóbbi akár WWW oldalakat is megjelenít, a levelek fogadása pedig nem merül ki a szövegben, hisz többek között az MP3, XLS, DOC, BMP, JPG, WAV fájlokat is gond nélkül letölthetjük, megnézhetjük. Az MP3 lejátszás minősége pedig a kapott sztereó headsettel versenyképes MP3 lejátszási alternatíva.

Igyekeztem a készülék főbb jellemzőit, tulajdonságait csokorba gyűjteni, fontos tudni azonban, hogy a teszt idején még nem rendelkezett a telefon magyar nyelvű menüvel, és nincs információnk e hiányosság pótlásának időpontjáról sem. Ha elnyerte tetszésünket a Sony Ericsson újdonsága, birtoklásához bizony mélyen a zsebünkbe kell nyúlni, a nem mindennapi szolgáltatásokért 200 ezer jó magyar forintot kell felhasználni.

A beépített kameráról bővebben a mobilkamera tesztben olvashattok.

Kovách Kornél

APRÓSÁGOK

Adtunk már hírt róla, hogy a kínaiak saját 3G szabványt fejlesztenek. A legutóbbi idők vicces fejleménye az, hogy a legnagyobb szolgáltatójuk, a több mint 200 millió előfizetőt és 70%-os piaci részesedést felmutatni képes China Mobile azt fontolgatja, hogy nem fogja használni. Helyette inkább az európai gyártók által használt WCDMA technológiával építené ki a 3G hálózatát. Végleges döntés még nem született, de kíváncsian várom a fejleményeket.

Az Alcatel új fejlesztésével a szülők értesítést kaphatnak, ha gyermekeik letérnek a megszokott, hazafelé vezető útról. A rendszer lelke egy módosított Sim-kártya, amely a mobilkörzeteket használja helymeghatározásra (jóval olcsóbb, mint a GPS, de nem annyira pontos), és az előzőleg eltárolt útvonalat figyeli ezek segítségével, még azt is ügyelve, hogy az egyes zónáknak milyen időközönként kell követniük egymást. Így ha a gyerek másfelé indul, vagy túl lassan megy, a szülőt azonnal értesítik egy SMS-ben. A mai világban nagy jövőt jósolnak a szolgáltatásnak, érdekes módon viszont a megfigyelni készült tinédzserek nem osztották mérhetetlen lelkesedéssel az ötletet.

A nagyobb fejlesztőcégek már szép sorban elkezdték tervezgetni a negyedik generációs mobileszközöket és technológiákat. Ezek segítségével olyan dolgokat szeretnének megoldani, mint a rádióhallgatás, TV-nézés, műholdas kapcsolatok, drótnélküli helyi hálózati kapcsolat, stb., így még jobban összeolvadnának a különböző készülékek. Persze sokan felvetik, hogy tényleg van-e arra igény, hogy minden egy kis kütyüben összpontosuljon, hisz például sokan inkább nagytévén szeretik nézni a műsort.

Az IP-alapokon nyugvó 4G a hírek szerint jóval olcsóbb lesz mind fejlesztésében, mind üzemeltetésében, mint a mai rendszerek vagy a 3G, és sokkal nagyobb teljesítményt is ígér. Az előrejelzések szerint 2007-ben már a piac majdnem 15%-át ez a rendszer uralja majd, de jósoltak sok mindent a 3G-vel is, ami egyelőre még csak nagyon szűken csordogál.

KARÓRA-TELEFONOK

Mostanában több cég is jelentette be karórába épített telefonjait. A japán NTT DoCoMo által készített darab sajna csak Japánban lesz kapható. Kívülről egy vaskosabb digitális órára hasonlít, kicsit vastagabb szíjjal, ugyanis ebbe került néhány kezelőgomb, a mikrofon és a hangszóró. Ebből már sejthető, hogy itt nem különféle headset-ek segítségével kell beszélnünk, hanem ha hívásunk érkezik, le kell csatolnunk az órát (telefont?) a karunkról, és a fülünkhöz kell tartanunk. A kijelzője csak egyszínű lesz, az ára pedig 260 dollár (kb. 60 000 Ft) körül fog alakulni, de legalább már egy-két héten belül kapható.

A Motorola és a Samsung alapvetően máshogy képzeli el a dolgot, ezeknél az óra marad a helyén, és egy headset-et kell használnunk. Az utóbbi gyártó CeBIT-en bemutatott készüléke csak az év vége felé várható, viszont színes kijelzője van, ami ráadásul OLED technológiás, és 256 szín megjelenítésére képes. Az órának meglehetősen méretes készülékbe viszont belefér egy nagyméretű telefonkönyv, egy WAP böngésző, Bluetooth, sőt a készítők szerint akár még SMS-eket is küldhetünk majd vele. Az árat viszont sajnos még nem tudjuk.

GPS A TELEFONBAN

Még egy hír az NTT DoCoMo háza tájáról: a karóra mellett egy másik újdonságot is bejelentettek, egy a GPS helymeghatározóval egybeépített mobiltelefont. A már késő tavasszal a boltokba kerülő F661i nem csak pusztán a tulaj koordinátáit adja meg néhány tíz méteres pontossággal a földrajzi szélesség és hosszúság szerint, mert annak úgy önmagában nem sok értelme lenne, hanem gyakorlati előnyöket is kínál. Például térképeket is letölthetünk hozzá, de az NTT DoCoMo szerződést kötött nyolc tartalomszolgáltatóval is, akik többek

közt olyan információkkal láthatják el az egyszeri (persze japán) tulajt, hogy milyen éttermek vannak közelben és hol, vagy az adott helyről hogyan juthat el tömegközlekedéssel egy másikra, természetesen a járatok pontos indulási idejét is megadva (no igen… ez náluk nem működne).
A szolgáltatás remekül megfelel a féltékeny feleségek csellengő férjeinek pontos császkálási útvonalának megismerésére is, ugyanis lehetőség van a pozíció másokkal való megosztására is. De a gyakorlati életben ezt nagy valószínűséggel inkább a cégek fogják használni sofőrjeik és szállítmányaik nyomon követésére.

Színes újdonságok a Samsungtól: jön az X400 és az E400

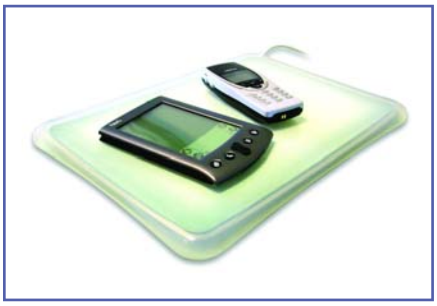
A következő hónapokban két érdekesebb Samsung újdonság is napvilágot lát majd, mindkettő a két kijelzős, csiki-csuki fajtából való. A kisebb tudású és sokkal szögletesebb megjelenésű X400-as felszereltsége csak viszonylagosan mondható kevésnek, mert így is sok mindent tud, ami számos telefonnak a becsületére válna. Többek közt háromsávos, a belső színes kijelzője 128x160 pixeles, és 65 000 szín megjelenítésére képes, míg a külső kijelző egyszínű marad. Megvannak persze a többszólamú csengőhangok is, érdekesség, hogy alapfelszereltségben hét játékot ömlesztenek a telefonba, de azért van Java-támogatás is, vész esetére. A Bluetooth sajnos kimaradt, van helyette infraport.

A nagytestvér E400 már a külső kijelzőre is színpompát vonultat fel, igaz csak 256-ot, míg belül megmaradt a 65 ezer szín, ahol viszont a méret csökkent, mert a belső kijelző már csak 128x144 pixeles. Viszont legalább mindkét kijelző OLED technológiás. A többi tulajdonság nagyjából megegyezik az X400-assal.

Lassan minden dróttól megszabadulunk

A CeBIT egyik legfelkapottabb újdonsága volt a drótnélküli mobiltöltő. A rendszer két tagból állt, az egyik kb. úgy néz ki, mint egy egérpad, ez lenne a töltő, amire csak rá kell helyeznünk a tölteni kívánt készülékeket, és már indul is a töltés. A másik részegység nem látszik, ez a néhány centis lapos darabocska a mobilokba kerül, és ez alakítja át a nagy lap által előállított indukciós mágneses mezőt egyenárammá, ami viszont az akkut tölti. A készítők szerint egyébként a rendszer teljesen biztonságos, még a rajta felejtett mágneses bankkártyákat sem törli. És ráadásul még sokba sem kerül, mert ha ezt a fent említett lapocskát a mobilgyártók eleve beépítik a készülékekbe (kb. 25 centért), kispórolhatják a töltőket a csomagolásból, ami jóval nagyobb megtakarítás. A lapot meg külön meg kell venni, de csak egyszer, és a tervek szerint maximum 50 dollárért (kb. 12 000 Ft). Persze a dolog szépséghibája, hogy a telefon és a töltő közötti vezetéket megspóroljuk ugyan, de a töltőlapot ugyanúgy csatlakoztatni kell az elektromos hálózathoz. Így legfeljebb a drót felvételét és a telefonhoz csatlakoztatását takarítjuk meg, ehelyett egy elegáns mozdulattal csak le kell tennünk a mobilt az asztalra.

Igazán akkor tudjuk kihasználni a rendszer előnyeit, ha nem csak egy készüléket akarunk tölteni, hanem a családban akad néhány mobil, mp3-lejátszó, kézi számítógép, stb. Ezekhez ugye általában még véletlenül sem egyforma töltők tartoznak. Az új rendszer legjobb újítása, hogy nem elég, hogy nem kell sok különböző töltőt tartanunk otthon, hanem akár egyszerre is tölthetjük a készülékekben lévő akkumulátorokat, ha többet helyezünk a lapra. Én egy dologtól félek: minden gyártó módosít majd egy kicsit a saját struktúráján, ami tökéletesen kizárja majd a konkurens készülékekkel való együttműködést, és így pont az egyetlen előnye veszik majd el. De az ötlet zseniális, ezért reménykedem…

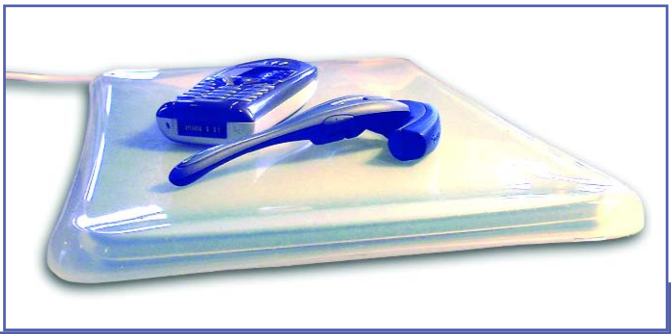


M-kereskedelmi megállapodás a nagy mobilszolgáltatók között

Előfordulhat, hogy valaki még nem hallotta volna az m-kereskedelem kifejezést, de szinte egészen biztosan találkozott már vele a gyakorlatban: ez a szakbarbár kifejezése annak a kereskedelmi és fizetési módnak, amikor a mobilunkkal fizetünk egy szolgáltatásért, mondjuk egy emeltdíjas SMS elküldésével. Ha máshol nem, a burjánzó valóságshowk ki/beszavazási procedúráinál biztos lehetett hallani róla.

Sokan szeretnék az internetes e-kereskedelem után ezt a módszert is elterjeszteni a világban (bár nálunk még az előző is csak terjedőben van), de eleddig csak félsikerek születtek. Például a rendszer remekül működik a csengőhangok és operátorlogók vásárlásakor (vagy a kiszavazásokon), de például egy felmérés szerint egy könyv megvásárlása például 40 percig tartott.
Ezért Európa legnagyobb mobilcégei (Vodafone, Orange, T-Mobile, Telefónica) összefogtak, hogy közösen oldják meg a rendszer körül felmerülő problémákat. Az első konkrét eredmény az az első anyag volt, amelynek segítségével az eddig a bankkártya-üzletágukat féltő bankokat megnyugtathatja olymódon, hogy lehetőség lesz a mobilon keresztüli bankkártyás fizetésre. Így a két rendszer nem egymással konkurálna, hanem összefonódna. Ez csak a 10 eurónál nagyobb összegekre vonatkozna, az annál kisebb fizetések pedig a mobilszámlához adódnának hozzá (vagy pre-paid rendszereknél levonódnának), így azok pedig a mobilszolgáltatónál csapódnának le.

Yeti



MOBILKAMERÁK TESZTJE

Ahogy az előző számokban már egy ideje adtam a műsorelőzeteseket, tartva magunkat az ígéretekhez, felmértük, mit tudnak az első generációs, mobiltelefonos kamerák.

Mint a tesztelt készülékek számából is látszik, még csak nem is törekedtünk arra, hogy teljes piaci körképet mutassunk a kamerával felszerelt mobilokról, inkább csak azt szerettük volna bemutatni, mit is lehet kezdeni egy ilyen telefonba szerelt fényképezővel. De hogy ne érhesse szó a ház elejét, több gyártó több megoldását kipróbáltuk, még arra is ügyelve, hogy legyen köztük beépített és leszerelhető változat is.

Mivel rendelkeztünk némi előítéletekkel a kamerák képességeit illetően, megpróbáltuk kerülni a direkt szívatásokat, amelyekkel egy normális digitális fényképezőgép-tesztet kezdtünk volna. Így kimaradtak a repertoárból a „fekete burnuszos ember halad az éjjeli város kivilágítatlan utcájának szürke fala előtt”-típusú felvételek, és választottunk egy rendkívül ízlésesen összeállított csendéletet. Ennek része volt egy kakaós doboz és egy Shrek DVD doboz a megfelelő színkavalkád érdekében, egy remekbeszabott fa ragadozó madár, hogy valami homogénebb is legyen a képen, és egy remek faerezet-mintás műanyag asztallap, amin mérhettük a csíkozás visszaadásának mértékét. És tetejébe az egészet teljesen egyszerű mesterséges fénnyel világítottunk meg.

Ez utóbbi azért volt fontos, mert az egyes tesztkészülékek még véletlenül sem egyszerre jártak nálunk, így több esetben is reprodukálnunk kellett a „helyszínt”, és nem akartuk, hogy akár az befolyásolja a képet, hogy odakint épp süt-e a nap vagy épp felhők borítják az eget. Így maradt a sötét szoba, csak lámpafénnyel.

SHARP GX10

Ez a Vodafone Live! révén elhíresült telefon, ugyanis ezzel kezdték el Magyarországon forgalmazni ezt a szolgáltatást. A kamera része semmi különöset nem tartalmaz, három méretű képet készíthetünk vele, a legkisebb 60x80 pixeles, míg a legnagyobb 288x352. Ha nem ez utóbbit, vagyis a legnagyobbat használjuk, akkor rendelkezésünkre áll egy digitális zoom funkció is. A kép fényességét -2 és +2 között állíthatjuk öt fokozatban, és még egy időzített önkioldó szolgáltatás is jutott az extrák közé.

Remek ötlet, hogy az optika mellé egy kis műanyag tükröt is helyeztek a készítők, amelyben önarckép készítése közben nagyjából láthatjuk, mi lesz a képen, nem kell filózni, hogy most középen vagyok-e vagy sem.

NOKIA 7650

Ez volt a legelső nagyobb számban elterjedt kamerás telefon Magyarországon és világban. A beépített kamera normál módban 640x480-as felbontású képeket használ (0,3 megapixel), amiket megjelenítéskor lekicsinyít, hogy elférjenek a 176x208-as kijelzőn.

A normálon kívül még két üzemmódot használhatunk: az egyik éjszakai fényképek készítésére alkalmas, ahol a felbontás ugyanakkora, mint normál módban, de hosszabb az expozíciós idő, míg a másik egy 80x96 pixeles, álló képet készítő, ún. portré mód.

Ezenkívül még választhatunk három minőségi szint közül is, amely a jpeg-tömörítés fokát állítja be, értelemszerűen minél nagyobb a tömörítés, annál rosszabb a kép minősége, de annál több fér a 3,6 MB-os memóriába. A portréképeknél nem választhatunk minőséget, azok mindig a legjobb minőségben készülnek.

SONY ERICSSON MCA-20

Bár a kamera dobozán nagy betűkkel hirdették, hogy kizárólag a T68i és T68ie modellekkel lehet használni, ennek ellenére – mivel ilyen épp nem volt kéznél –, a legnagyobb lelki nyugalommal csatlakoztattuk egy T300-ashoz, amivel persze tökéletesen együttműködött. Különösebben nem féltünk, hiszen a cég PR-osa nyomta ezt a kettőt együtt a kezünkbe, és gondolhatta, hogy nem sétáltatni visszük őket, mi meg reménykedtünk, hogy tudja, mit cselekszik.

A kamerával felbontások egészen széles tárházát ölelhetjük fel: 80x60, 160x120, 320x240, 640x480. Ezek közül az első kettő inkább csak mobilos felhasználásra alkalmas (képernyővédő, MMS), míg az utóbbiak már számítógépre áttöltve is használhatóak, némi kis kompromisszumkészséget feltételezve (de aki ilyen mobilos kamerákkal fényképezik, az ezt a tulajdonságot egyébként sem nélkülözheti).

Érdekes beállítás a fehéregyensúly (white balance) ki- és bekapcsolásának lehetősége. Elvileg ez a színek élethű visszaadását hivatott elősegíteni, de sok különbséget nem láttam a két beállítással készült képek között, talán amikor be volt kapcsolva, kicsit szebbek lettek a színek, de sajnos úgy nézett ki, mintha kicsit túlexponált lett volna a kép. Mindenesetre a leírás szerint tartsuk bekapcsolva, kivéve, ha speciális hatásokat szeretnénk képre vinni.

A kamera saját beépített memóriával rendelkezik, vagyis a képeket nem a telefon memóriájába késztjük (közvetlenül erre lehetőségünk sincs), hanem csak később másolhatjuk vagy mozgathatjuk át azokat. Mentés előtt egyébként még forgathatjuk a képet jobbra-balra 90 fokonként, vagy rögtön küldhetjük MMS-ben vagy e-mailben valakinek.

SONY ERICSSON P800

A P800 cikkben külön nem teszünk említést a beépített kamera tulajdonságairól, pedig szintén figyelemre méltó szolgáltatása a készüléknek, nem is hardveresen, mert a készített kép minősége ugyancsak a hobbi kategóriába sorolható, hasonlóan a tesztben szereplő többi készülékhez, mégis a kalibrálhatósága és memória kapacitása (28-tól akár 130 megabájtig bővíthető), mindenképpen kiemelendő. A kamera 24 bites színmélységben (~16 millió szín) és 3 különböző (640 x 480, 320 x 240, 160 x 80) felbontásban képes képeket készíteni, amelyeket háromféle JPEG tömörítési minőségben menthetünk el. Fényképezés előtt több paramétert is beállíthatunk, mint például kontraszt, fényerő, fényviszonyok, megvilágítás – és természetesen időzített „zárnyitás” is van.

Sony Ericsson MCA 20

Sony Ericsson MCA 25

Nokia 7650

OLED (Organic Light-Emitting Diode)

Az OLED kijelző a Kodak és a Sanyo közös fejlesztése, az LCD-khez hasonlóan vékony kijelző. Maga a képernyő speciális, szerves filmréteget tartalmaz, amelyen olyan anyagok vannak, amelyek elektromos stimuláció hatására fényt bocsátanak ki. A technológiai újítás tehát az, hogy itt nem a háttérvilágítás és az azt különböző mértékben átengedő folyadékkristályok adják a képet. A képernyő erős fényt ad, a jó kontraszt javítja az olvashatóságot, kb. 165 fokos szögből látható és több százszor gyorsabb, mint az LCD. Az már csak hab a tortán, hogy mivel nem kell háttérvilágítás, vékonyabbak és kevesebb áramot fogyasztanak, mint a „köznapi" LCD képernyők.

Kezdeti problémaként felmerült, hogy a kék színű diódák negyed annyi ideig bírták szuflával, mint a piros és zöld (ebből a három komponensből adja a színes képet). A sok fejlesztés eredményeképp a második generációs kijelzők kékje még mindig pontosan negyedannyi ideig bírja, de azt pontosan négyszer annyi ideig, mint az első generációnál, ráadásul érkezett még egy fehér szín is, ami sokkal jobb árnyalást tesz lehetővé a világos színeknél.

	képminőség	képméret	kezelhetőség	
Sharp GX-10	2	3	9	4.7
Nokia 7650	4	5	8	5.7
Sony Ericsson MCA-20	3	5	3	3.7
Sony Ericsson MCA-25	5	5	6	5.3
HP Photosmart 850	10	10	10	10.0

Sony Ericsson MCA-25

Az előző darab kicsit nagyobb tudású bátyja. A képméretben nincs változás, itt is a 640x480-as felbontás a maximum, ugyanúgy nem hiányozhat a fehéregyensúly ki/bekapcsolásának lehetősége sem, és persze akad beépített memória is. Amiben ez a darab többet tud, az 10 darab különleges effekt, amelyeket még a kép készítése előtt lehet bekapcsolni, és akkor különböző módokon bolondítják meg a készülő fotót. Ezek legtöbbje keretszerűség, melyek között akad használhatóbb és igen elcsépelt darab is, de varázsolhatunk szálldosó buborékokat és szívecskéket is a képernyőre, vagy akár egy imitált napszemüveget is. Az ötlet jópofa, de kétlem, hogy túl gyakran venné valaki használatba őket.

Ami még érdekes, hogy ugyanazon méretű képeket legalább négyszer olyan gyorsan menti el, mint az MCA-20-as, amelynél a lassúság néha már-már idegesítő jelleget ölt. Ha az effektek nem is érdekelnek, emiatt mindenképpen érdemes a nagyobb modellt választani. Viszont a legnagyobb képekből ennek memóriájába csak 10 darab fért, míg az MCA-20-asba pedig 19, ami azért már meglehetősen lényeges eltérés.

Egy kicsit felemás a véleményem az ilyen leszerelhető-csatlakoztatható mobilos kamerákról. Egyrészt kétségtelen előnye, hogy ha épp nem akarjuk használni, akkor egyszerűen otthon hagyjuk, és ennyivel is kevesebb dologra kell figyelnünk. Másrészt viszont épp az a spontaneitás veszik el ezzel, hogy bárhol bármikor előkaphatom a mobilt, csak néhány gombnyomás, és máris kész a fénykép, ami voltaképpen a mobilokba szerelt kamerák egyetlen igazán nagy előnye. Ugyanis nehezen tudom elképzelni, hogy valaki mindig a telefonra szerelve hordja kameráját, egyrészt mert sérülékeny, másrészt, mert lejöhet. Így marad az előre eltervezett fényképezgetés, amikor is mindig csatlakoztatni kell a kamerát, és huss. De erre pedig ott vannak a fényévekkel jobb képminőséget produkáló digitális fényképezőgépek, mostanra ráadásul már nem is olyan drágák: nagyjából egy jobb mobil áráért már kapunk egy használható minőségű darabot.

Na most, ha már idáig eljutottunk, kéne egy jó kis frappáns összefoglaló, hogy milyen jó is nekünk, hogy ma már a mobiltelefonjainkkal is fényképezhetünk, integrálódnak a technológiák, juhéé. De az igazat megvallva – nem tudom, hogy ez az újságban szereplő képekből mennyire látszik – még van hova fejlődnie a technológiának, és az egész inkább csak mókának jó, de mondjuk életünk fontos momentumainak élvezhető minőségben való megörökítésére még nem használnám. Már kószálnak a hírek az 1 megapixeles meg még nagyobb beépített kamerákkal 3x-os optikai zoom-mal, azok ismét egy nagy lépést jelentenek majd, de méretekből adódóan egy mobilba épített kamera soha nem veheti majd fel a versenyt az igazi fényképezőkkel (az optikát nehéz kicsinyíteni vagy lespórolni). Szórakozásra és MMS-re jó, de sokkal többet ne várjunk tőlük.

Yeti

Sharp GX 10

HP 850i digitális fényképezőgép

NOKIA TELEFONOK

Kicsit megkésve bár, de kicsiny szerkesztőségünkbe is eljutott a Nokia két, utóbbi időben megjelent telefonja. Mivel ezek a készülékek nem csak a ködös jövőben elérhetőek, hanem már kaphatóak is, akár vásárlási tanácsadásnak is felfoghatjátok az alábbi tesztet.

NOKIA 3510I

A Nokia 3510i voltaképpen a 3510-es feltupírozott verziója. A 3510i legfőbb újítása a 4096 színt megjeleníteni képes képernyő, amivel egyes rosszmájú piaci elemzők szerint a Nokia csak azt az elemzői baklövését szerette volna helyrehozni, amely szerint a színes kijelző a fiatalok számára szánt tömegtelefonokban még extrának számít.

És akkor el is érkeztünk az újítások második pontjához, ahol nagy hirtelen meg is akadunk, mert nagyjából és egészében ennyi volt. Hoppá, pillanat, akad még egy apróság, ezzel már nem csak fogadhatunk, hanem küldhetünk is MMS-eket, de csak szöveget és képeket. Önmagában ez nem túl sok, de ha hozzávesszük, hogy ez nem új telefon, hanem csak egy második kiadás, és voltaképpen az eredeti 3510-essel sem volt semmi gond, akkor nem is biztos, hogy kell több.

A telefon szélén végigfutó narancssárga csík ízlés dolga, engem speciel az indexlámpára emlékeztet, és már a normál 3510-esen, fehér színben sem tetszett, de ott kevésbé volt feltűnő, ezért számomra elviselhetőbb volt.

A beépített vagy letöltött Java-s játékok fényévekkel jobban néznek ki színes kijelzőn, ez kétségtelen, és mivel a játékoktól várják most a legtöbbet a mobilpiacon, érdemes volt váltani a színesre. Bluetooth sajnos nincs, de ebben a kategóriában inkább a megléte okozna meglepetést, nem a hiánya. Van viszont WAP és GPRS, ami ugye a játékok letöltéséhez és egyéb nyalánkságokhoz nem árt. És persze többszólamúak a csengőhangok is.

Jó kis telefon a 3510i, semmi baj nincs vele, méltó utódja lehet sikeres 3-as sorozatnak, hisz sok mindent tud, a tömérdek előlappal és képekkel megfelelően testre szabható. Ez utóbbiak között akad néhány igencsak (nem tudok rá jobb szót – bocsánat) dögös darab, melyek például világítanak a sötétben. Remek ötlet, hogy egyes előlapoknál a billentyűzet jellege is megváltozik, ami teljesen új karaktert ad a telefonnak. Csak az a fránya csík ne lenne az oldalán...

Ár: kb. 50 000 Ft

NOKIA 6100

A Nokia csak úgy ontja magából a telefonokat, igyekezve minél szélesebb szegmensét lefedni a piacnak, sőt befedni a kisebb piaci réseket is. Ennek következménye lehet, hogy igen hasonló tudású telefonokkal lep meg minket. Példának okáért a most górcső alá vett 6100-as igen sok hasonlóságot mutat a nemrégiben megjelent 6610-essel, szinte csak egy beépített FM-rádiót kivéve, amely a nagyobb sorszámú sajátja. És ráadásul még az áruk és a kinézetük is igencsak hasonló... Így nem egészen értem a piaci szándékot a 6100-as mögött, de sebaj.

Ettől eltekintve nézzük magát a mobilt. A 6100-es három normát kezel (900/1800/1900 MHz), és meglepően könnyű telefonnak bizonyul, majdnem fele olyan nehéz, mint a régi 6110-es, mindössze 76 g-ot nyom. És közben fele olyan vastag is, összesen 13,5 mm (csak a teljesség kedvéért: 102x44x13,5 mm). Ehhez társul egy meglehetősen méretes, passzív mátrixos kijelző, amely 128x128 pixelt képes megjeleníteni 10 bites színmélységben (4096 szín) – ez nyolc sornyi szöveget jelent. Ráadásul még a képernyő fényerősségét is állíthatjuk.

MMS képességei megegyeznek a fentebb ismertetett 3510i-ével: fogadni tud hanggal ellátott üzenetet is (elmenthető csengőhangnak – mellékesen a telefon támogatja a többszólamú hangokat is), de továbbítani és küldeni csak szöveget és képet tud.

Kimaradt a Bluetooth, ami egy számomra egyre érdekesebb tendencia része, mert eddig úgy gondoltam, hogy az új technológiák mennek az egyre kisebb kategóriájú telefonokba, és ez már nem az első új 6xxx-es telefon (pl. 6510, 6610), amibe nem került bele a Bluetooth. Hogy nem viszik le a 3-as sorozatba, azt még megértem, de miért kell kivonni az elvileg már üzleti felhasználók között is népszerű 6-os sorozatból? Még nincs elég kiegészítő eszköz, ami használná, ezért átmenetileg szüneteltetik a beépítését? A fiúk a Nokiánál biztosan tudják, mit csinálnak, én mindenesetre boldogan használom tovább a Bluetooth-os headsetemet...

Összességében nekem tetszett a 6100, főleg kis méretei miatt. De a sok hasonlóság miatt ez és a 6610-es vásárlása között igazából csak az ízlésbeli apróságok döntenek.

Ár: kb. 130 000 Ft

Yeti

BARTON 3000+: A ZÁSZLÓSHAJÓ

MEDDIG FOKOZHATÓ MÉG A SEBESSÉGNÖVELÉS?

Emlékszem, mikor megkaptam a 233-as MMX-et, és csak úgy száguldottak a játékok a 32 mega EDO RAM mellett. Érezhetően nagy különbség volt az ezt megelőző 166 MHz-en ketyegő Cyrix és az új Pentium között. Most is hatalmas várakozással vettem kezembe egy újabb csúcsmodellt, és hogy mit tapasztaltam? Lássuk.

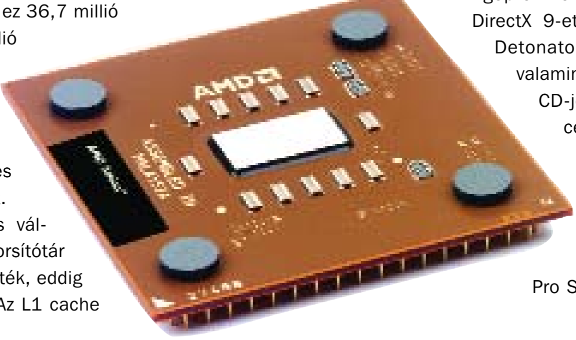
TECHNIKAI ADATOK

Először is beszéljünk kicsit a processzor felépítéséről. A cég 3 Barton magos modellt jelentett be: a 2500+-t, a 2800+-t és cikkünk tárgyát, a 3000+-os modellt. Ezek csak szorzóikban térnek el, mindhárom 333 MHz-es rendszerbuszt használ, és a tápfeszültség is megegyezik: 1,65 V.

Miben térnek akkor el? Először is természetesen az órajelben. A legkisebbé 1833, míg a legnagyobbé 2167 MHz. Eltér a maximális disszipáció, ez a 3000+-nál felmegy egészen 74 Wattig.

A csíkszélesség ugyanúgy 0,13 mikron, mint a Tbrednél, ám a tranzisztorszámot nagymértékben növelték. Míg az elődnél ez 36,7 millió volt, most már 54,3 millió darabot zsúfolnak bele a magba, aminek mérete emiatt meg is nőtt 101 mm²-re, ami félúton van a Palomino (128 mm²) és a Tbred (84 mm²) között.

Másik, nagyon lényeges változtatás, hogy az L2 gyorsítótár méretét 512 KB-ra emelték, eddig ez „csak” 256 KB volt. Az L1 cache maradt 128 KB.



És hogy várhatunk-e nagyobb sebességű Bartonokat? A Hammer őszi megjelenéséig még van idő, ám nem valószínű, hogy sokkal magasabb órajelű változatok jelennének meg, ugyanis ez a technológia már a felső határait feszegeti, a gyártó is igen nagy anyagi befektetéssel tudja megoldani a gyártást, ez magyarázza a magas árat is (közel 200000 forint bruttóban), még a 3,06 GHz-en dolgozó Pentium 4 is olcsóbb.

PCMark 2002		
	CPU	6591
	Memória	4920
3DMark 2001 SE	11789	
Commanche 4		
	fps	48.99
	tps	9,753,961
SiSoft Sandra 2003		
	Arithmetic Benchmark Dhrystone ALU	8146
	Whetstone FPU	3266
	Multimedia Benchmark Integer aEMMX/aSSE	12007
	Floating-Point aSSE	12856
Aida32 v 3.40		
	Memória olvasás	2169
	Memória írás	871

A TESZTGÉP

A processzort a Ramiris Rubin Rt. bocsátotta rendelkezésünkre, és a teszt is a szervizükben zajlott. Képzeljétek el azt a környezetet: állsz a tesztgép előtt, ami ugye nincs házban, csak az asztalra letett alaplap, meg a rajta lévő tartozékok, mellette egy kis polcocskán a meghajtók, meg a táp. Egyszerű, és nagyszerű, ráadásul bármerre nézel, ugyanilyen szerkezeteket látsz, mégsem lehet megunni, körbejárva sok érdekességet találtam.

Na de térjünk vissza célpontunkhoz. Alaplapnak egy Asus A7N8X-et választottunk, ami nForce2-es chipsettel van szerelve. Memóriaként egy 512 MB-os OCZ PC 3500-as modult kaptam. Hm, azt hiszem, ez igazán illett a Bartonhoz. Sajnos nem volt kéznél jobb videokártya, így egy Asus V9280 került a konfigba, 128 MB RAM-mal. Félre ne értse senki, nem rossz a Ti 4200, csak akinek telik ilyen procira és memóriára, az nem valószínű, hogy ilyen grafikus gyorsítót fog venni.

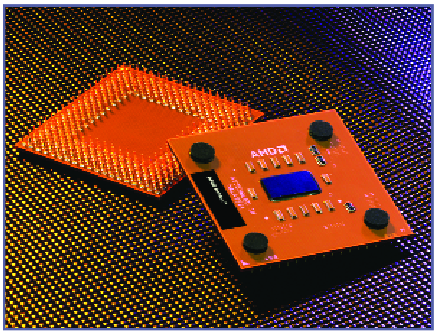
A gépre felpakoltam a DirectX 9-et, a legújabb Detonatort (43.00), valamint az alaplap CD-jéről az nForce2-es drivert. Az operációs rendszer Microsoft Windows XP Pro SP1 volt.

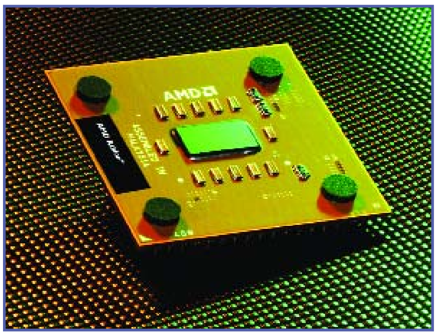
A TESZT

Nekem sajnos nem álltak rendelkezésemre a profi benchmarkok (Kiribi, stb.), így a szokásos, átlagos, otthoni felhasználónál is meglévő tesztprogramokat használtam. Úgy gondolom, így sokkal tisztább képet tudok festeni azoknak, akik ezeket ismerik és használják, mintha teljesen ismeretlen alkalmazások adatait sorolnám.

A következő progikat használtam: PCMark 2002, 3DMark 2001 SE, Commanche 4, SiSoft Sandra 2003, Aida32 v 3.40. Ezek mindegyike ingyen letölthető a netről, és jól felhasználható adatokat adnak, nem csak tesztek során.

Most nem térek ki az egyes tesztekre, csak általában néhány hozzáfűznivaló. Mindenki ellenőrizze le vétel előtt az alaplapját, milyen sebességig támogatja a processzorokat. Először mi is bepakoltuk a CPU-t a helyére, venti felpörög, aztán leáll a gép. Próbáltuk először másik memóriával, így sem működött. Aztán megnéztük a leírást, és a szerint az alaplap bizony nem „szerette” az ilyen nagy processzorokat. Ha valaki így jár, ne ijedjen meg, egy BIOS frissítés segít a dolgon, persze csak az újabb lapoknál.





Másik nagyon fontos dolog a megfelelő hűtés. Ilyen magas órajelnél már igen nagy a hőleadás, a gyári adatok szerint a maximális hőmérséklet 85 fok, ami azért nem semmi. Nem szabad spórolni a hűtőn, legyen nagy a borda és a venti, és ha lehet, akkor készüljön vörösrézből, ennek a legjobb a hővezetése (persze az arany jobb lenne...).

Még valami. Ezeknél a konfigoknál már igen nagy az áramfelvétel, ami már igényel egy rendes tápot. Ne spóroljatok ezen, legyen legalább 350 Wattos, és márkás, mert kár lenne a több százezer forintos gépet kidobni a táp elpukkanása miatt.

KONKLÚZIÓ

Igen jó processzort készített az AMD, az azonos órajelű Tbredekhez képest 10-30% teljesítménynövekedést tapasztalhatunk, ám ennek meg is kérik az árát. Persze akinek telik rá, annak csak ajánlani tudom, bár lehet, hogy érdemesebb megvárni az őszt és az Athlon 64-et.

A tesztrendszert a Ramiris Rubin Rt. biztosította számunkra.

Grillo

DVD VS DVD

ASZTALI LEJÁTSZÓK ÉS SZÁMÍTÓGÉPES RENDSZEREK PÁRHARCA

Régóta piszkálja a csőrömet egy teszt, mely az asztali és számítógépes DVD-k közötti különbségeket hivatott bemutatni. A csillagok állása és az aktuális elfoglaltságok figyelembevételével Yeti kollegával egy borús péntek délután bevetettük magunkat a filmnézésbe, ennek eredményét tárom most elétek.

A KONFIGOK

Rendelkezésre állott a teszthez egy nagyméretű 100Mhz-es tévé, egy Yamaha DSP-A595a erősítő, mely természetesen az összes kívánt szabványt bírta, no meg egy 5.1 helyett csak 5 hangfalból álló hangrendszer (a sub-ot a hátsó 2 hangfal lavórnyi méretű, 40 cm-es mélysugárzói helyettesítették). Az asztali DVD-ket egy Sony (DVP-S335), egy Pioneer (DV-525) és egy JVC (XV-523) lejátszó képviselte. A ring másik sarkában egy Real Magic Hollywood Plus, egy EM8300-as chippel felszerelt MPEG kártya foglalt helyet az őt hordozó PIV/1500-ban GE2 GTS graf kártyával támogatva, a küzdelmet pedig egy LG, egy ASUS és egy BENQ DVD meghajtó folytatta az ellenfelekkel.

AZ ELŐKÉSZÜLETEK

A gyorsabb teszt érdekében természetesen mindhárom DVD meghajtó belekerült a gépbe a Real Magic kíséretében, melyet minimális installálási procedúra után sikerült is beüzemelni. A fájdalommentes kezelés érdekében alkalmaztuk a VGA jel átkötését a kártyán, ez jelentősen megkönnyíti a filmekben való ugrálást, ha külső TV-n nézzük a filmet, de cserébe csapnivalóan lerontja a VGA képet, így hosszú távon semmiképpen nem javasolt az átkötéses megoldás. Mivel cirka 6 méter volt az erősítő és a gép között, így szükségünk volt egy jó minőségű audio/video kábelre is, mely képes elvinni a hangot ilyen távolságra is. Az értetlenkedőknek most sokáig mesélhetném, hogy az első házimozis ismerkedésemkor milyen cifrákat gondoltam az első kábelszettről, melyen egyszerűen az 5.1-es hang nem ment el az erősítőig, hanem útközben valahol elveszett. Egyszóval erősítő és gép összedugva, kukorica és kóla előkészítve, jöhet a teszt.

A FILMEK

Sok filmbe belekukucskáltunk a rendszerekkel (Harry Potter, Pitch Black, Star Wars I, Gladiátor, Gyűrűk Ura), de végül is a SW1, a Pitch Black és a Gladiátor maradt a fő tesztalanyunk. A SW1-ben a dinamikus részleteket vizsgáltuk (pl. podrace), a Pitch Black a sok fekete árnyalata miatt került be a képbe, míg a nagy kedvenc Gladiátorban találtunk nagy csomó tesztre alkalmas részletet, főleg a Colosseumban folytatott nagy csata környékén.

Round 1 – a számítógép vs asztali lejátszó

Első körben beizzítottuk az MPEG kártyát, és belekóstoltunk a filmekbe. Lényeges képminőségbeli különbséget nem tudtunk felfedezni a rendelkezésre álló 3 meghajtóban, de ez nem is csoda, hiszen ebben az esetben a DVD mindössze mechanikus eszközként vesz részt a láncban, a prímet az MPEG kártya viszi. A hangot ebben a fázisban az erősítőn keresztül hallgattuk, itt sem volt semmilyen hallható különbség az asztali lejátszókhoz képest. Több olyan lényeges területet találtunk azonban, ahol mutatkoztak különbségek a megoldások között.

– Az első erőpróbát a rétegváltás jelentette a meghajtóknak, ebben a számítógépes megoldás vitte el a díjat, bármelyik meghajtón is vizsgáltuk a filmeket, sokkal kisebb volt a kihagyás a váltáskor, mint az asztali lejátszóknál. Igazából ezt a hibát nem tartjuk egyébként olyan fontosnak, hiszen ez a mechanikákból ered, és velejárója bizonyos meghajtóknak (lásd keretes írásunkat).

– A következő próba már lényegesebb volt, hiszen a Pitch Black-nél volt jól megfigyelhető, de a Gladiátornál is előbukkant a fekete színek problémája. Az asztali lejátszóknál a fekete és nagyon világos részletek részletgazdagabbak, mint a számítógépes megoldásnál, nem csupán feketét látunk, hanem ennek árnyalatait is. Ez bizonyos részleteknél nagyon zavaró lehet, gondoljunk csak egy csuklya alatt feltűnő arc mimikájára. A Gladiátornál jött ki nagyon jól az említett csatajelenet előtt, hogy hőseink a fény felé lépkednek egy pincéből, és a járatot lezáró rácsos vasajtó rácsai bizony asztali lejátszóknál sokkal jobban láthatók voltak.

– Ennél még sokkal fontosabb volt az élsimitás, anti-aliasing, mely a használt technológia egyik legjobb iránymutatója lehet. Itt is egyértelmű volt az asztali lejátszók előnye, ugyan nagy szórás mutatkozott közöttük is, de még így is jobbak voltak a finom részletek megjelenítésében, mint számítógépes társaik. A legjobban megfigyelt részlet szintén a Gladiátorból ered, mikor is a Colosseum homlokzatán suhan a kamera lefelé, és az itt található vízszintes csíkok megjelenítésén nagyon látszanak a különbségek. A legjobb asztali lejátszóknál folyamatos a vonal, élvezhető az architektúra, míg a számítógépes meghajtók mindegyike csak recés, nem folyamatos képet produkált.

– A színekben és a kép természetességében is tapasztaltunk különbségeket. A számítógépes megoldások sokkal ridegebbnek bizonyultak, és valahogy a filmmozgása sem volt olyan folyamatos, mint asztali társaiknál. Nem tudtuk mérni az FPS mértékét, de szemünk azt mondta, hogy valami nincs rendben a képpel, sokkal darabosabbnak tűnt a megjelenítés. Az asztali lejátszók ennek az ellentettjét produkálták, lágy hullámokban érkezett az információ, és a színek is a helyükön voltak, nem érzékeltünk semmilyen rendellenességet.

QUEST: AZ ASZTALI LEJÁTSZÓK BESZERZÉSE

Külön tortúra volt az asztali lejátszók beszerzése, hiszen a nagy gyártók hazai képviseletei sorra zárkóztak el kérésünk elől. Igaz, a tavaszi modellváltás is akadályt gördített a jelölések elé, de többen voltak, akik meghallván a teszt lényegét – féltve saját termékeiket – nem óhajtottak tesztkészüléket a rendelkezésünkre bocsátani. Ez számunkra két dolgot jelentett: vagy nincsenek tisztában saját gyártmányaik minőségével, hiszen a számítógépes megoldásnak esélye sincsen a korrekt asztali lejátszóval szemben, vagy pedig eleve lenézik a számítógépes megoldásokat, és nem is akarják arénába engedni neveltjeiket egy ilyen „póriás” tesztben...

A NYERTES HARMADIK, AZ X-BOX

Próbaképpen beüzemeltünk egy Microsoft csodát, hogy megvizsgáljuk, mit is ér a redmonti óriás csemetéje a mozizás területén. Nos, igazából a gép valahol az asztali és a számítógépes megoldások között szerepelt minőségben, átlagos teljesítményt nyújtva, ami tulajdonképpen nem is olyan rossz teljesítmény, ha figyelembe vesszük, hogy még egy csomó dologra alkalmas a kütyü. Akadt azonban egy próbatétel, melyben az X-BOX földbe döngölte a többi versenyzőt, mégpedig ez az a bizonyos rétegváltás volt: bizony bármennyire is meresztgettünk a szemünket, még egy ezredmásodpercnyi megingást sem tudtunk felfedezni a kígyózó füstben a Gladiátornál, szemben a többi lejátszó akár 1 mp-es kihagyásával. Hmmm...

Round 2 – asztali vs asztali lejátszók

A teszt során felfigyeltünk egy-két eltérésre a használt lejátszók között (melyek az említett okok miatt a számítógépes lejátszóknál abszolúte hiányoztak), mely indokolta, hogy egy miniteszt erejéig őket is bevizsgáljuk. Igazából a fenti próbákat mindegyik egyformán vette, kivéve az általunk is legkritikusabbnak vélt anti-aliasing akadályt. Itt nagyon komolyak voltak az eltérések, az általunk legdögösebbnek ítélt JVC messze alulmaradt társai mellett, az igencsak koros Pioneer is messze lenyomta, nem beszélve a Sony-ról, mely pedig messze nem egy mai gyerek volt. Sajnos ezek azok a különbségek, amiket az átlag vásárló megfigyelni sem tud, és összehasonlítás hiányában nem is tudatosul benne, csak esetleg érzi, hogy valami nem az igazi...

Round 3 – a tisztán számítógépes megoldás

Mint tudjuk, az MPEG kártya használatával gyakorlatilag a PC-t egy meghajtóvá alakítjuk, melynek egyedüli feladata az adatok eljuttatása az MPEG kártyáig. Nem lenne kerek a történet, ha nem gondoltunk volna a mezei filmnézőkre is, kikaptuk a kártyát, és megnéztük vele a már említett részleteket. A monitor képe sokkal természetellenesebb volt a TV-énél, ugyanakkor a felbontásbeli különbségek miatt sokkal részletgazdagabbnak tűnt a kép. Mivel a procinak jócskán volt szuflája a lejátszáshoz, ezért igazából sebességbeli problémák nem voltak, sőt mintha még szebb is lett volna egy kicsit a szoftveres lejátszásnál. Persze ehhez mindenképpen szükséges, hogy erős gépünk legyen, 1GHz feletti proci ajánlott az élvezetes mozizáshoz, és persze ne kezdjünk el közben Photoshopozni gépünkön...

AZ EREDMÉNYHIRDETÉS

Igazából tesztünk nem is azzal a szándékkal jött létre, hogy az egyik vagy a másik platformot favorizálja, hiszen a fenti rendszereket nagyon sok tekintetben nem lehet összehasonlítani. Sorba véve azonban a pozitív és negatív tulajdonságokat kialakíthatunk egy képet, mely segít eldönteni, hogy mit és hogyan használjunk.

Első lépésként az befolyásolja a legjobban a döntést, hogy milyen technikai és anyagi lehetőségek állnak a rendelkezésünkre. Ha hosszú távon ki szeretnénk építeni a házimozi-rendszerünket, és esetleg máris rendelkezünk hangfalakkal és erősítővel, akkor mindenképpen érdemes ebbe az irányba orientálódni, hiszen az asztali DVD lejátszók árai rohamtempóban csökkennek, neves gyártóktól is lehet már találni 40-50e Ft-os értékben olyan megoldásokat, melyek minden szabványra fel vannak készítve, és ráadásul még jó minőséget is produkálnak. Nem lehet összehasonlítani a gépen végzett rohangálós menüállítást és egyebeket a fotel és a kezünkbe fogott távirányító párosával, ez utóbbi tényleg jelentősen befolyásolja az élvezeteket. És akkor még nem is beszéltünk arról, hogy a gépben van ugyebár legalább két-három ventilátor, plusz néhány merevlemez, ez pedig folyamatos zúgást biztosít az egész film alatt. Ez pedig, ha nem is konkrétan zavaró, de erőteljesen csökkenti a film élvezetét. Ha pedig csak gépünket szeretnénk feltupírozni, akkor bátran ajánlhatjuk a kártyás megoldásokat, hiszen nem volt számottevő a minőségbeli különbség, legalábbis ha az ár/teljesítmény arányt tekintjük az MPEG kártya/asztali rendszer viszonylatában. Mindenesetre hosszabb távon a filmeknek az asztali lejátszókban lenne a helyük, a mi véleményünk szerint egy sima TV/asztali lejátszó kombó mindenfajta erősítés nélkül is összehasonlíthatatlanul többet ér mindenfajta erőműkábelekkel és kártyákkal berhelt megoldásoknál, de sajnos tisztában vagyunk a hazai lehetőségekkel – ezért ajánljuk bátran mindkét megoldást a filmre éhes nagyérdeműnek.

A DVD meghajtókat a Ramiris Rubin Rt. biztosította számunkra.

Bear / Yeti

MONITOROK, MINDIG SZEM ELŐTT

Rövid történeti áttekintésként annyit érdemes megjegyezni, hogy a hetvenes évek közepén Steve Jobs és fiatal fejlesztőcsapata (Apple) egy kezdetleges video chip segítségével sikeresen csatlakoztatott egy videó monitort a saját fejlesztésű számítógépükhöz. Ezzel megkezdődött a személyi számítógépek kora.
A katódsugárcső barátságossá és bárki számára elérhetővé tette a számítógépeket. Minden túlzás nélkül kijelenthető, hogy a katódsugárcsöves megjelenítők évtizedekre determinálták a számítástechnika fejlődését.

A monitor lelke a katódsugárcső (CRT – Cathode Ray Tube, magyarul használatos még: képcső, képernyő). Tulajdonképpen egy vastag üvegfallal körbezárt légritkított tér, amelyben a képet elektronsugár rajzolja a fluoreszkáló anyaggal bevont elülső üvegfelületre.
A katódsugárcsöves display a mai napig korszerű megoldás, a technológia megbízható, és a legapróbb részletekig kiforrott. Ugyan az utóbbi évtizedben sok alternatív rendszer jelent meg a kijelzők piacán, de ha csak valami különleges követelmény nem jelentkezik, a profi felhasználók (pl. grafikusok, tervezők) továbbra is ragaszkodnak a CRT-hez. Az áruk nagyon kedvező, és jelenleg még abszolút értékben is a legjobb képminőséget nyújtják.

A kijelző rendszerek legegyszerűbb jellemzője a képátló, amit inch-ben szokás megadni (1 inch = 25,4 mm). Az utóbbi években a PC monitorok árai oly mértékben zuhantak, hogy 14 inch-es monitorok el is tűntek, mint az iraki olajkutak a homokviharban. Már a 15-ösök árai is valahol 20e Ft környékén indulnak.
Számítógép monitorok esetében is érvényes, hogy a drágább nem feltétlenül jobb. Azt azonban nem gondolnám, hogy a monitor árából kellene lecsípni, hogy még éppen fussa az Intel-Pentium-MMX-SSE-MEGAGIGA processzorra. Ajánlatos körültekintéssel eljárni a vásárlás során, főleg ha naponta több órát fogunk a képernyő előtt tölteni. Az érzékeny szeműeknek a jó közérzet érdekében mindenképpen érdemes megfontolni egy kiváló minőségű, nagyképernyős, alacsony sugárzású típus megvásárlását, ne kelljen a szemizmoknak tornagyakorlatokat végezni egy apró ábra vagy szöveg értelmezésénél. Sőt, egy komoly monitor előtt hosszabb ideig el lehet viselni a számítástechnika némely nehezen elviselhető oldalát, a jó monitor védi az egészséget, és kíméli az idegrendszert is! Magyarországon is már egyre többen vásárolnak jó minőségű, 19-es (51 cm képátlójú) monitort.

EGÉSZSÉGVÉDELEM

Több szabványajánlás is létezik a monitorok káros sugárzásainak és egyéb műszaki tulajdonságainak szabályozására. Ilyen szabvány a TCO és az MPR-II.
A TCO szabvány alapjait 1992-ben fektették le (TCO 92), majd 1995 (TCO 95) és 1999-ben (TCO 99) kibővítették. A TCO szigorúbb előírásokat tartalmaz az MPR-II-nél, de azt is fontos megemlíteni, hogy az élettani szempontból fontos sugárzási határértékek 1992 óta nem változtak. A TCO 99 szabványajánlás a monitor képminőségével és külső mágneses terek árnyékolásával szemben is szigorú követelményeket támaszt.
A DPMS (Display Power Management System) a monitorok energiatakarékos üzemmódjának szabványajánlása (szinte minden monitor támogatja).
A ma gyártott monitorok gyakorlatilag kivétel nélkül alacsony emissziójú típusok, ugyanakkor fontos támpontot adhat a kiválasztásnál, ha garanciát kapunk a berendezés ártalmatlanságára.

ONLINE TESZTEK

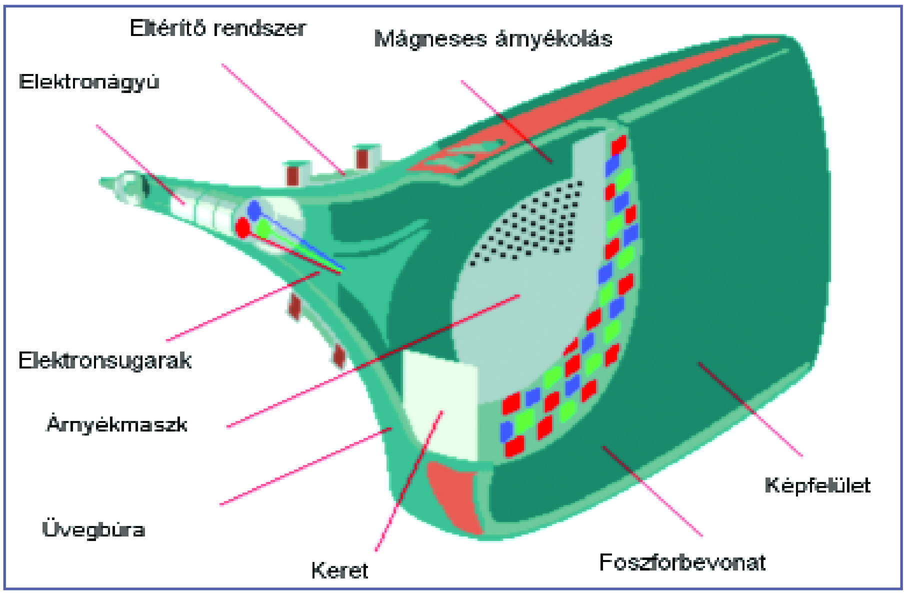
Mostanában divat felkeresni önmagukat függetlennek bemutató Internetes oldalakat, amelyek mindent átfogó összehasonlító tesztjeikkel próbálják meggyőzni az érdeklődőket.
Legyünk résen, egy kis egészséges szkepticizmus nem árthat. A monitor és színes TV gyártás sok-sok milliárdos üzlet, az elektronikai ipar vezető ágazata és az utolsó bástya, amit eddig még a legdinamikusabban fejlődő mobilkommunikáció sem tudott bevenni. Óriási a verseny a megjelenő távol-keleti gyártókkal, amiből busásan megélnek ezek a „független" tesztelők is. Ezért gyanúra adhat okot, ha a tesztben egyetlen gyártó termékei szinte minden kategóriában és minőségi mutatóban az élmezőnyben végeznek.

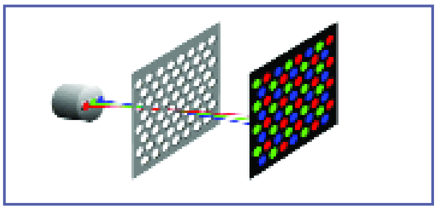
MŰSZAKI ISMERETEK

A katódsugárcsöves kijelzők egyéb jellemző adatainak bemutatásához szükség van a színes CRT-s monitorok működésének részletesebb megértésére.

A képernyő hátulsó nyúlványában elhelyezkedő elektronágyúk elektronokat lövöldöznek a képfelület irányába. Ezeket az elektronsugarakat precízen vezérelt elektromágneses eltérítő tekercsek irányítják a képernyő megfelelő pontjához. Az elektronok becsapódnak a fluoreszkáló foszforvegyülettel bevont képfelületre, és ott felvillanásokat okoznak. Így történik pontról pontra a képalkotás, olyan óriási sebességgel, ami a látásunkat is becsapja és a felvillanás-sorozatot egyidejűségként, vagyis összefüggő képként érzékeljük.
Az elektronsugár pontról pontra, balról jobbra pásztázva rajzolja meg a sorokat. A legfelső sorral kezdi, és fentről lefelé haladva felépíti a képet. A teljes kép megjelenítését a villogás elkerülése érdekében másodpercenként több alkalommal is meg kell ismételni (CRT-k esetében min. 50x), ezt képfrissítésnek nevezzük. A másodpercenkénti képfrissítések számát képfrekvenciának, képváltási frekvenciának, vagy függőleges eltérítési frekvenciának nevezzük.
A másodpercenként kirajzolt sorok számát sorfrekvenciának, vagy vízszintes eltérítési frekvenciának nevezzük.
A másodpercenként megvilágított pontok számát pontfrekvenciának nevezzük, illetve a pontfrekvencia maximális értéke a sávszélesség.
A katódsugárcsövek jellemzésére mindegyik érték használatos, és ezen jellemzők természetesen nem függetlenek egymástól.

A színes képcsövekben három elektronágyút alkalmaznak.

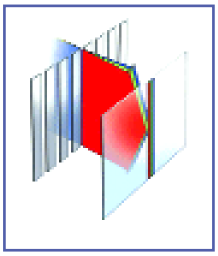




Egyet a piros szín megjelenítésére, továbbá egyet a zöld és egyet a kék szín előállítására. Ebből a három színből additív színkeveréssel áll majd elő az összes többi árnyalat. A képcső belső üvegfelületén piros, zöld és kék színt indukáló bevonatot hoznak létre ravasz mintázattal. Az elektronsugarak az üvegfelülethez közel elhelyezett fémrácson (lyukmaszk vagy árnyékmaszk) haladnak keresztül. Ez a rendkívül finom árnyékmaszk biztosítja, hogy az elektronágyúk csak a saját színű foszforbevonatukat gerjesszék az ábráknak megfelelően.

Többfajta elrendezést és mintázatot is kifejlesztettek a gyártók, amelyek mindegyike a mai napig versenyképes megoldást jelent, kisebb-nagyobb előnyökkel és hátrányokkal.

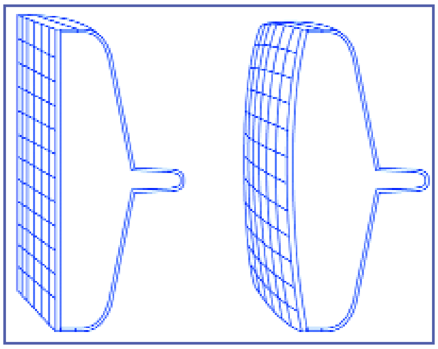
A Trinitron (SONY) rendszernél az árnyékmaszkot tulajdonképpen függőlegesen kifeszített huzalok alkotják, ezeknek horizontális pozícionálására két vízszintes feszítő szálat alkalmaznak, amely homogén háttérszín esetén fel is fedezhető a képen. Cserébe ez a rendszer magasabb fényerőt és a függőleges felbontás „korlátlanságát” biztosítja.
Ilyen merevítő szálat néha hagyományos rendszerű síkképcsöveknél is alkalmaznak a rendkívül vékony sík lyukmaszk stabilizálására.



Az árnyékmaszk, illetve a foszforbevonat mintázata meghatározza a legkisebb megrajzolható képpont méretét, illetve két pont távolságát (dot pitch). Korszerű monitorok esetében a pontméret általában 0,2 és 0,3 mm közé esik. Első ránézésre megállapíthatjuk, hogy minél kisebb a pontméret, annál élesebb a kép. De ez a megállapítás elhamarkodott. Nem árt például, hogy ha az elektronsugár pontosan azt a képpontot találja el, amit a vezérlőjel előír (ezt konvergenciának hívjuk).
Fontos, hogy a lehető legtökéletesebb legyen a légritkított tér a képcső belsejében, ugyanis a gázmolekulák megszórják az elektronsugarat, azonos módon, mint ahogy az elemlámpa fénye szóródik a levegőben.
A képélességet a sarkokban az eltérítés relatíve nagy mértéke is rontja, illetve az elektronsugár beesési szöge miatt nehezebb az árnyékmaszk réseit pontosan eltalálni, ez sík képcsövek esetében még problematikusabb.
A professzionális megjelenítőkben pont emiatt hosszúnyakú képcsöveket alkalmaznak az eltérítési szög minimalizálására, illetve a beesési szög maximalizálására, a legtökéletesebb konvergencia érdekében.
A sarkokban is megfelelő fényerő és képélesség miatt néhány gyártó a képsík széle felé nagyobb pontméretet alkalmaz, mint középen. Ez sajnos gyakran a kép geometriáját eltorzítja, és ránézésre „homorúvá” teszi.
A kontrasztot, és ezáltal a képélességet jelentősen befolyásolja még a foszforréteg mintázatának és anyagának minősége (gerjesztés nélküli sötétsége), valamint utánvilágítási ideje.
Sok gyártó ezenkívül tükröződésmentesítő bevonatokat alkalmaz, ami javítja a kontrasztot és ezáltal a kép élességét.

SÍKKÉPCSŐ

Mostanában gyakorlatilag minden gyártó megjelenik a saját síkképcsöves rendszerével.

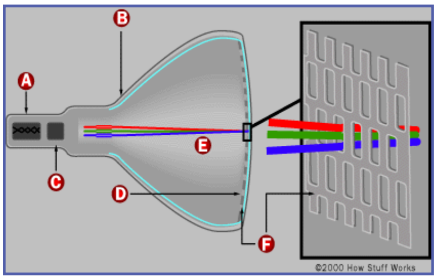


Úgy hirdetik legújabb termékeiket, mint ami a legtökéletesebb képgeometria mellett a legélethűbb színeket és kontrasztot jeleníti meg.
Kétségkívül a síkképcső a jövő, de sajnos némely olcsóbb síkképcsöves monitor deszaturált, gyenge kontrasztarányú, kifejezetten élettelen, fakó képet produkál. Ennek oka a nagyon vastag üvegfelületben keresendő.
Sok esetben a kép geometriája is kívánnivalókat hagy maga után, továbbá a vastag üvegben a becsapódási szög és a fénytörés miatt, főleg rövid képcsöveknél, a kép kifejezetten homorúnak hat.
A síkképernyők mechanikai stabilitásának biztosítására a légköri nyomással szemben rendkívül vastag képernyőfelülettel védekeznek. (Ezért olyan nehezek az új síkképcsöves monitorok.) Szemre is észrevehető, hogy a síkképernyő belső felületén keletkező kép is sokkal „beljebb” látszódik a hagyományos monitorokénál.
Hihetetlen, de már egy enyhén görbített képernyőfelület szükséges üvegvastagsága is fele a teljesen sík képernyőkének. Az üveg szilárdságának további növelése nehézkes, mert a CRT-k eddig is a legnagyobb szilárdságú, és emiatt már nem is a legtökéletesebb optikai átlátszóságú hőkezelt üvegből készültek. Drágább típusok esetében a gyártók különböző trükkökkel (pl. csak a belső felület enyhe görbítésével, költségesebb üvegösszetétellel és üvegtechnológia bevetésével) több-kevesebb sikerrel orvosolják a problémát.
Kijelenthető, hogy az enyhén görbített és a síkképernyős rendszerek között is egyaránt készültek kiváló minőségű és silány produktumok.

VÁSÁRLÁSI TUDNIVALÓK

Nem beszéltünk a grafikuskártyák nem kevéssé fontos szerepéről.
Alapesetben ugye a grafikuskártyák a digitális információt analóg videójellé alakítják. Ám az elektromágneses zavartól mentes csatlakoztatásra használt videokábelek és kimeneti videójelszűrők is jelentősen befolyásolják a képminőséget. Néha egészen elképesztő javulást okozhat egy videokábel-csere a képminőségben (több száz MHz sávszélesség!!).
Monitorvásárlásnál érdemes megkérdezni, milyen grafikuskártya van a bemutató számítógépben. Ugyanis az első látásra fantasztikus színeket és részletgazdag, kontrasztos képet produkáló monitor otthoni grafikuskártyánkkal esetleg kiábrándítóan gyenge minőséget nyújt.
Az ATI cég grafikuskártyái híresek a csodálatos élénk színeikről, a kereskedők előszeretettel alkalmazzák demózás céljára. De ne hagyjuk becsapni magunkat, mert az ATI a broadcast videokártyákhoz viszonyítva is erősen feltekert színekkel hódít. Némely kártyák (pl. S3 savage, Voodoo, számos utángyártott ATI és nVidia) pedig a gyenge színvisszaadásuk miatt alkalmatlanok egy monitor megítélésére. Egyenletes gyártási minőségük és megbízható kimeneti jelminőségük miatt leginkább a Matrox G400/G450-es kártyákat érdemes magunkkal vinnünk monitorteszteléshez, ha erre lehetőség van.
A monitorok gyárilag alapból pontosan kalibráltak. Ha egy monitor esetében hosszabb állítgatással sem sikerül kielégítő eredményt elérni, akkor inkább keressünk egy másik típust! Bátran bízzunk a szemünkben és ítélőképességünkben, a tökéletes képcső kiválasztásához pedig ezúton is sok sikert kívánok.

Rónaszéki László



A NAGY MONITORTESZT

CRT-K ÉS TFT-K A NAGYÍTÓNK ALATT

Ami elengedhetetlen a jó játékhoz és/vagy munkához, az egy jó minőségű monitor. Ebből jelenleg két elérhető változatot tudunk prezentálni, a katódsugárcsöves (CRT) ill. folyadékkristályos (TFT/LCD) példányokat, amelyekből egy kisebb válogatást raktunk össze, igyekezvén, hogy minden árkategóriába tartozóból sikerüljön beválogatni legalább egy példányt.

A CRT-k terén mostanában a síkképernyős (flat) példányok hódítanak, és szerencsére ezek már elég jó képpel is bírnak, a legtöbb esetben a képpontok távolsága annyira piciny, hogy kiváló minőségű képet képesek szemünk elé varázsolni. A TFT-k is kezdenek betörni a magyar piacra, ám ezek legtöbbje játékra még alkalmatlan, ráadásul az áruk is még a kevésbé elérhető kategóriába kényszeríti őket. Arról nem is beszélve, hogy néhány olyan tulajdonság, amiket akár otthon is szívesen használnának a netet böngészők (itt a Pivot szoftvere által elérhetővé tett 90, 180, 270 fokos forgatásra gondolok), még nagyon kevés gyártó termékeiben jelennek meg, pedig ha belegondolunk, igazán nem lenne túl nagy ördöngösség (sem költség) más monitortalpakat kialakítani.

A teszt folyamán a CRT-k tekintetében az egyik legfontosabb a képminőség mellett a képfrissítési frekvencia volt, míg a TFT-k esetében főként filmnézési, netes és szövegszerkesztési szempontok alapján osztottuk a pontokat, hiszen itt a játékok több szempontból sem számítanak megfelelő mércének (egyrészről némelyikük nem natív felbontásban fut (1280x1024), másrészről a response time szempontjából ezek még gyerekcipőben járnak). De hogy mire is jutottunk, az kiderül a most következőkből.

CRT MONITOROK

Iiyama HM703UT A 17"

Az Iiyama mindig is a minőségről volt híres, nincs ez másképpen a most tesztelt CRT monitorok esetében sem. A Vision Master Pro 413 maximálisan 1600x1280-as felbontása ritkaságszámba megy a 17 colos kategóriában, ahogyan a 90Hz-es frissítés is az 1280x1024-es felbontás esetében. Külseje a megszokott designt követi, képe kiváló minőségű, a két VGA-csatoló között egyszerűen, egy gomb segítségével tudunk váltogatni.

Geometriája tökéletes, a szöveg tűéles, köszönhetően a Diamondtron képcsőnek. A screen regulation minimális eltérést mutat fekete és fehér váltakozásakor. Mivel csak 17 colos, így az 1280x1024 ajánlott maximális felbontásnak. Otthonra kiváló választás, ha engedi pénztárcánk, hiszen a minőségi képcsővel és a többi extrákkal együtt mezőnyének legdrágább darabja.

Iiyama HF703UT A 17"

A Pro nélküli változat más képcsővel, de nagyjából ugyanazt produkálja, mint nagyobb társa, itt is egyetlen gombbal tudunk váltani a két bemenet közül, screen regulationre pedig szinte alig mozdul. Aki annyira nem érzékeny a két képcső közti különbségre (pedig természetesen van jó pár eltérés, ha valaki már hozzászokott a minőséghez), nyugodtan válassza az olcsóbb megoldást, és vegyen Pro nélküli változatot, így is megspórol pár ezrest.

Iiyama LM704UT A 17"

A Vision Master Pro 1413-as, hasonlóan jó képcsővel, mint az előző példányok, ám kisebb képfrissítési képességekkel, hiszen a maximálisan kicsikarható felbontásban csak 65Hz-et bír teljesíteni. A menü itt már egyszerűbb, egyetlen VGA-bemenetet találhatunk, ám a képe ugyanolyan kiváló minden felhasználásra. Amennyiben az előző monitor nem fért volna bele a pénzügyi keretbe, úgy ez újfent csak a kiváló választások közé kerülhet, ha az 1024x768-as felbontást részesítjük előnyben.

Iiyama LS704UT 17"

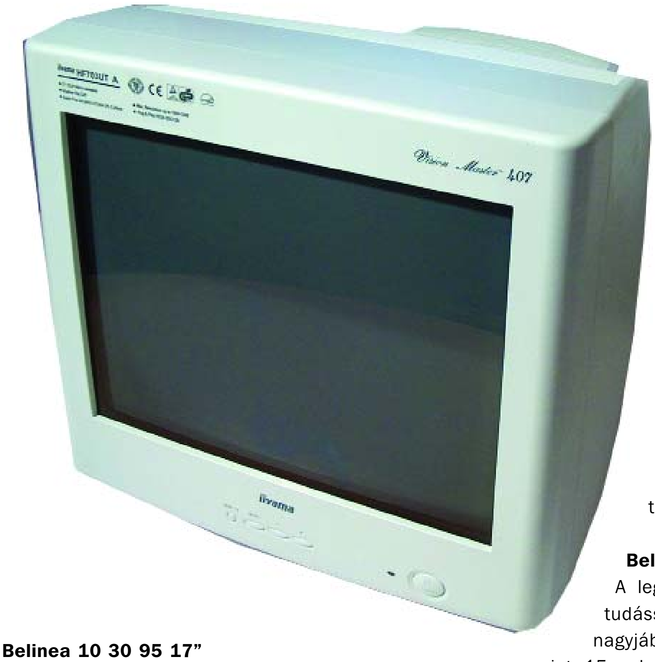
Utoljára maradt a Vision Master 1403, mely a legkevesebbet tudja társaival összehasonlítva, teljesen más a képcsöve, inkább költségtakarékos megoldás. Ennek ellenére a kristálytiszta kép itt is megtalálható, és minden egyéb tulajdonságában leginkább a 1413-asra hasonlít, csak, azért az a flathatás nagyon hiányzik. Ha valaki a belépőszinten szeretne Iiyama-monitort vásárolni, nincs értelme tovább keresgélni, hiszen ez a megoldás az 1024x768-as kategóriában a legjobbat nyújtja, ráadásul árát tekintve is képes felvenni a versenyt a többivel.

BenQ G774 17"

A BenQ ezen példánya az Iiyama Vision Master 1403 célközönségét próbálhatná meghódítani, hiszen a képe egészen jó, a képfrissítés és a támogatott felbontások pedig közel azonos szinten állnak. Alapvetően a képcső és geometriája annyira nem kiváló, mint az Iiyama esetében, azonban a középmezőnyben simán állja a megmérettetést a verseny többi indulójával. Menürendszere egyszerű, ám jól használható, hosszabb távon sem fárasztja túlságosan a szemet. Kicsit azért drága.

BenQ V772 17"

Az olcsóbb, egyben flat nélküli példány, igazából ehhez képest itt is el kell ismerni, az alapvető képtulajdonságok közepesen jók, azonban ahogy az előbbi példánynál is, a screen regulation itt sem a legjobb, sőt, mondhatni, eléggé katasztrofális képet mutat. Az alacsony felbontás következtében inkább csak a kevésbé igényes felhasználók számára ajánlott, az alacsonyabb elvárásoknak megfelelően azonban az ára is lejjebb helyezkedik el, ennek ellenére lehetett volna még olcsóbban adni, ez sokat javított volna az ár/teljesítmény viszonyán.



Belinea 10 30 55 17”
Flat képernyőjével, legkisebb képponttávolságával kiemelkedik társai közül, talán a legjobb vételnek mondható az összes Belinea közül (ha már az árát és a teljes mezőnyt is nézzük, akkor ez korántsem ilyen egyértelmű). Screen regulation-je a legjobb, képe átlagos, a menürendszere azonban ugyanúgy a legrosszabbak egyike, amit eddig monitoron tapasztalhattunk. Ezekkel a tulajdonságokkal a saját márkájából a legjobb vételnek mondható.

Belinea 10 30 22 17”
A legolcsóbb klasszis, legkisebb tudással, átlagon aluli képpel, nagyjából annyit tud produkálni, mint 15 colos társai. Igazából hosszabb bámulása eléggé fárasztja az ember szemét, szóval csak akkor ajánlott a megvétele, ha más tényleg nem fér bele a betervezett költségvetésbe. (Amúgy az összeállítás egyik legolcsóbb darabja.)

Belinea 10 30 95 17”
A Belinea egyik nagyméretű modellje, alapvetően elég jó adatokkal szolgál, ha a képpontok távolságát vagy a felbontási adatokat nézzük (1280x1024-ben 75Hz-et bír, 1024x768-ban pedig 105Hz-ig bírja), azonban a megszokott Belinea-szint itt is jellemző, a végeredmény teljesen átlagos. A screen regulation elég rossz eredményeket produkál, a képét sokáig nézni elég fárasztó, a menürendszer kezelése a szokásosan idegesítő, a designon pedig már régóta változtatni illett volna. Alacsony árkategóriába tartozik, ám szolgáltatási körével és névleges adataival az egy szinttel följebb elhelyezkedő monitorokat célozza meg.

Belinea 10 30 85 17”
Az előző kisebb változata, flatképernyő nélkül, csak kicsit szerényebb tulajdonságokkal (képponttávolság), cserébe viszont a screen regulation sokkal kevésbé problémás, szinte az Iiyama szintjét súrolja. A teljesítményen azonban ez nem sokat változtat, a szokásos Belinea-minőséget kapjuk.

Liteon e1786FNST 17”
Alapvetően a Belinea szintjén van, átlagon aluli képével, egyszerű menüjével, és elég puritán külsejével, flat képcsöve az alapvető elvárásoknak megfelel, így például a screen regulationt egészen jól teljesíti. Igazából megint csak azoknak tudom ajánlani, akik a pénztárcájuk alapján választanak a monitorok közül, hiszen a legtöbb célra sokkal jobb választásokat lehet találni az összeállításban.

Liteon C1786PNST 17”
Flat nélküli változata az előzőnek, jóval szerényebb tulajdonságokkal. Ha már valaki ezt a márkát szeretné választani, akkor inkább a flates verziót vegye meg, ott legalább a képpontok távolsága ellensúlyozza valamennyire a többi tulajdonságot, árban pedig azt a néhány ezres különbséget megérné, ha nem lenne ott az Iiyama legolcsóbb példánya, amely ennyi pénzért sokkal jobb választás..

Liteon e1770NSL 17”
Szintén flat nélküli változat, ha lehet, még szerényebb kivitelben, főként a felbontásokat és frissítéseket illetően. Mezőnye legkisebb tudású példánya, a képe ennek megfelelően a legkevésbé élvezhető, ám ezekhez mérten árát tekintve a legtakarékosabb megoldás (ha a szemünk épségét nem vesszük figyelembe). Ennek ellenére akkor már inkább a Belineát válasszuk... (Még akkor is, ha ez a legolcsóbb az összes közül.)

Főbb értékelési szempontok CRT esetében: képminőség (színek megjelenítése, fényerősség, kon-

Típus	Iiyama HM703UT A (17")	Iiyama HF703UT A (17")	Iiyama LM704UT A (17")	Iiyama LS704UT (17")	BenQ G774 (17")	BenQ V772 (17")	Belinea 10 30 95 (17")	Belinea 10 30 85 (17")	Belinea 10 30 55 (17")	Belinea 10 30 22 (17")	Liteon e1786FNST (17")	Liteon C1786PNST (17")	Liteon e1770NSL (17")
Max. felbontás	1600x1200	1600x1200	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1152x864	1600x1200	1600x1200	1600x1200	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024
Flat	Igen	Igen	Igen	Nem	Igen	Nem	Igen	Nem	Igen	Nem	Igen	Nem	Nem
Horizontális frekvencia	30-96kHz	30-96kHz	30-70kHz	30-70kHz	30-72kHz	30-72kHz	30-86kHz	30-86kHz	30-96kHz	30-72kHz	30-86kHz	30-86kHz	30-70kHz
Vertikális frekvencia	50-160Hz	50-160Hz	50-160Hz	50-160Hz	50-120Hz	50-120Hz	50-160Hz	50-160Hz	50-160Hz	50-160Hz	50-160Hz	50-120Hz	50-160Hz
Képponttávolság	0.25mm	0.25mm	0.25mm	0.27mm	0.25mm	0.27mm	0.24mm	0.26mm	0.23mm	0.28mm	0.25mm	0.27mm	0.27mm
Csatoló	CRT VGA(x2)	CRT VGA(x2)	CRT VGA	CRT VGA	CRT VGA	CRT VGA	CRT VGA	CRT VGA	CRT VGA	CRT VGA	CRT VGA	CRT VGA	CRT VGA
Nettó súlya	16kg	16.5kg	16.0kg	14.0kg	16.4kg	20kg	17kg	15.5kg	17kg	14.0kg	17kg	15.5kg	17kg
Web	www2.iiyama.de	www2.iiyama.de	www2.iiyama.de	www2.iiyama.de	www.benq[illegible].com	www.benq[illegible].com	www.belinea.com	www.belinea.com	www.belinea.com	www.belinea.com	www.liteon.com	www.liteon.com	www.liteon.com
Értékelés	5/5	5/5	5/4	5/4	5/4	5/3	5/3	5/3	5/4	5/3	5/3	5/2	5/2
Ár	95,000	85,100	75,500	41,200	48,200	41,200	48,200	45,900	60,400	39,200	44,500	39,100	35,000

traszt, geometria), menürendszer (könnyű használhatóság, lehetőség kép torzítására, finombeállítására, automatikus képbeállítás), képfrissítési frekvencia (minimum 85Hz a vizsgált felbontáson).

Összegzésként elmondható, a CRT-monitorok esetében óriási árcsökkenés tapasztalható a TFT-k megjelenésével, ám a legolcsóbb, flat képcső nélküli megjelenítők aránytalanul drágák még mindig, ha a flates társaikkal hasonlítjuk össze őket. A mezőnyt fölényesen veri az Iiyama (sajnos az árait tekintve is), ami nem számít újdonságnak, hiszen a cég monitorai mindig is híresek voltak az általuk produkált kép minőségéről. Szerencsére azért ennél a gyártónál is különböző árkategóriákban válogathatunk, és a belépőszinten lévő legolcsóbb példány is kategóriája legkiemelkedőbb példánya, ami azért valljuk be, dicséretes. Ha tehetjük, és megengedhetjük magunknak a minőségi szórakozást, mindenképpen ezen példányok közül válogassunk.

TFT MONITOROK

NEC 1760VM 17”

A NEC terméke számomra szokatlan külalakkal, állítható magassággal, multimédiás hangszórókkal, rendes körítéssel érkezett, ráadásul támogatja a DVI-D-csatolót is, igaz, ehhez a kábelt már magunknak kell beszereznünk. A szokatlan menürendszer elsőre elbizonytalanított, aztán átbújva a használati útmutatót, sikerült kideríteni a nyertes kombót. Ennek segítségével pillanatok alatt sikerült hangolni az automatikus beállítás segítségével, utána már nem is kellett semmit állítani. Menüjében szinte mindent beállíthatunk, amit csak szeretnénk, extra funkciókkal is jócskán telepakolták, amint hozzászoktunk, még élvezni is fogjuk.

A képe nagyon szép, mozizásra kiválóan alkalmas, a szövegek megjelenítése esetén azonban egy idő után elég fárasztó a megjelenítőjét bámulni. Próbáltam állítani a kontraszt/fényerősség párost, hátha valamelyik kombinációban sikerül kiküszöbölni ezt a mellékhatást, ám csak annyit sikerült elérnem, hogy igencsak különös színeket csikartam ki belőle. Természetesen részletesebb állítgatás során ez többé-kevésbé kiküszöbölhető. Ami még hátránya, hogy elég kis szögből élvezhető a képe.
A kétféle bemenet miatt, valamint a jó képminőség miatt ajánlott vétel, minden elvárható dolgot belepakoltak, amit csak egy ilyen kategóriában el tudunk képzelni.

NEC 1860NX 18”

Nagyjából ugyanaz mondható el róla, mint a 17 colos változatról, hozzátéve, hogy itt a képminőségre egy szavam sem lehet. Kategóriájában talán az egyik legjobb választás, habár ez már az árán is tükröződik. Ráadásul itt a látószög is nagyban változott, amely még vonzóbbá teszi a terméket. Talán egyedüli hiányossága, hogy a Pivotnak megfelelően történő képernyőforgatást nem valósították meg, pedig ebben az árkategóriában már igazán illett volna.

AOC LM800 18”

Na, erre igazán nem számítottam! Ekkora méretű TFT ilyen áron nem mindennap jelenik meg, az már bizonyos. Amit külsőre el lehet mondani, az az, hogy lespórolták a DVI-csatolót, meg hogy szép nagy. :)

Bekapcsolás és beüzemelés után sajnos kiderült pár probléma, mivel az automatikus képbeállítás nem volt éppen túlságosan hatékony. Sajnos manuális állítgatással sem sikerült tökéletes eredményt elérni, és a speciális kalibrációs képernyőhöz sem tudott az elektronika igazodni. Az eredménye az lett, hogy az elfogadható beállítások mellett a szöveg árnyképes marad, ami jócskán az olvashatóság rovására mehet. Rövid használat után ráadásul kiderült, hogy a vadiúj monitoron már ott virít egy kiégett pixelpont, ami, valljuk be, nem volt egy túl jó kezdés. A problémákat leszámítva nem lenne túl sok gond vele, hiszen a képe egész jó, a menüje gazdagon tele lett pakolva funkciókkal, a fényerőssége több mint megfelelő. Játékra teljes mértékben alkalmatlan, de a filmeket azért meg lehet rajta nézni. Semmi extrával nem rendelkezik, azonban ennyi pénzért, ilyen méretű változatnál ez talán nem is annyira meglepő.

Belinea 10 17 41 17”

A Belinea ezen terméke az átlagos tulajdonságokkal rendelkezik, csomagolásában az alapvető kiegészítők találhatók, ugyan van DVI-bemenete, ám kábelt itt sem kapunk hozzá, multimédiás hangszóróihoz viszont a kábelt megkapjuk. A szerelésnél egyetlen hátránya, hogy a hátának fedőlemezét a csatlakoztatáshoz el kell távolítanunk, majd visszaraknunk, lehet, hogy ezt másképp is meg lehetett volna oldani. Külsejét tekintve pofás, igaz, csak a dőlésszöget lehet állítani rajta, mást semmit.

Típus	AOC LM800 (18”)	NEC 1760VM (17”)	NEC 1860NX (18”)	Belinea 10 17 41 (17”)	BenQ FP767 (17”)	LiteOn B17AAU (17”)	Iiyama AS4314UT (17”)	Belinea 10 17 15 (17”)	BenQ FP781 (17”)
Felbontás	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024
Response Time	23ms	25ms	30ms	25ms	16ms	35ms	20ms	20ms	35ms
Látószög	170/170	140/120	160/160	170/170	160/140	140/115	150/125	140/110	160/160
Csatoló	CRT VGA	CRT VGA + DVI-D	CRT VGA + DVI	CRT VGA + DVI	CRT VGA	CRT VGA	CRT VGA	CRT VGA	CRT VGA + DVI-D
Nettó súlya	6.6kg	5.9kg	8.3kg	6.5kg	4.4kg	6.3kg	5.8kg	6.5kg	4.7kg
Web	www.aoc-europe.com	www.necmitsubishi.com	www.necmitsubishi.com	www.belinea.com	www.benq-eu.com	www.liteon.com	www2.iiyama.de	www.belinea.com	www.benq-eu.com
Értékelése	3/5	4/5	4/5	4/5	4/5	2/5	4/5	3/5	4/5
Ár	204,900	211,100	261,200	204,800	151,200	151,200	164,900	160,200	196,500

Alapértelmezésben egész jól felismeri a beállításokat a kalibrációs képernyő segítségével, ám a képe nem éppen a legszebb. Filmekhez még elmegy, játékra természetesen ez is alkalmatlan. Kicsit fárasztó a szemnek, és valahogy itt sem lehet elsőre túl jól eltalálni a kontraszt/fényerősség harmóniáját, kis módosítgatással azonban ez korrigálható. Teljesen átlagos példány, irodákba jó, de otthonra egyértelműen nem a legjobb választás. Viszont talán az egyedüli a Belinea, ahol a TFT-k közül használható magyar nyelvű útmutató is helyet kapott a dobozban.

Belinea 10 17 15 17"
Az olcsóbb kategóriába sorolható megoldást semmi extra nem jellemzi, a szokásos miniatűr hangfalak járnak hozzá, menürendszerében csak a legalapvetőbb dolgok kaptak helyet, képe teljesen átlagos. Irodai alkalmazásra megfelel, otthonra már

nem nagyon tudnám ajánlani, inkább akkor már a nagyobb testvérét válasszuk.

BenQ FP767 17"
A monitor teljesen átlagos külsővel bír, sajnos a DVI-bemenetet nélkülözi, viszont a manapság már elengedhetetlen multimédiás hangszórók itt is megtalálhatók. Menürendszere egyszerű, de minden fontosat beállíthatunk rajta.

A felismeréssel itt sem volt gond, az automatikus kalibrálás egészen jól működött, a produkált kép éles, jó minőségű. Ami talán kicsit zavaró lehet, hogy a már egyszer bekalibrált képet is újraállítja a monitor a felbontás váltásakor. Érdekes, hogy itt nemcsak filmekre, de még talán játékokra is alkalmasnak lehet nevezni a TFT-t, ugyanis a névlegesen feltüntetett 16ms tényleg jól mutat. Ugyan az FPS-ek során ez azért még zavaróan lassúnak tűnhet, de más játékok esetében egyáltalán nem feltűnő. Ha szeretnénk minden téren közepes ill. jó eredményeket produkáló terméket vásárolni, amely használhatóságával és árával is maradéktalanul elégedettek lehetünk, érdemes elgondolkozni a beszerzésén. Belépőszinten a legjobb választás.

BenQ FP781 17"
A nagyobbik testvér annyiban pótolja a hiányosságokat, hogy tartalmaz DVI-csatolót, továbbá külsejét tekintve igencsak durván csicsázták (cserélhető műanyag logó, pofás design). A menürendszere alapvető, egyszerű, jól kezelhető, a hangszórók itt is megtalálhatók, amik kiegészülnek a mikrofoncsatolóval.

A képe jó, a response time azonban messze elmarad az előzőleg tesztelt példánytól. Otthonra így játékokon kívül mindenre ajánlott, hiszen fényereje és tulajdonságai átlagon felüliek. Multimédiás, kényelmes, akár falra is szerelhető. Lehet, hogy otthonra talán túl sokat is tud, viszont irodában kétségtelenül jól mutat a főnök asztalán.

LiteOn B17AAU 17"
Talán a teszt mélypontja, kinézete nagyon puritán, a VGA-kábel nem eltávolítható, hangszórója azonban ennek is van. Menürendszere elég idegesítő, több oldalon keresztül kell lapozgatni a megfelelő funkciók után keresgélve.

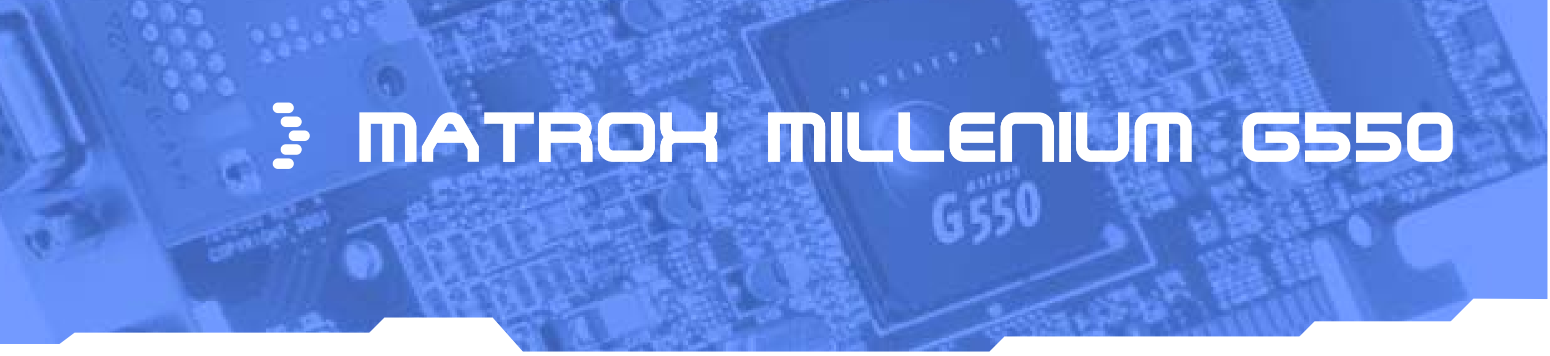
Ugyan felismerte az automatikus kalibrálással a megfelelő értékeket, ám a képe elég rossz, sem a szövegek olvasása, sem a videó nem nagy élmény, a játékról pedig ilyen response time mellett ne is álmodjunk! Árához mérten szerényebb tulajdonságokkal bír, nem nyerte el a tetszésemet.

Iiyama AS4314UT 17"
A szokásos elegáns külső, viszont sajnos itt sem távolítható el a VGA-kábel. Egyszerű és jól használható menürendszer. Az automatikus felismerés tökéletesen működik, a képe kiváló, hűen a márkától megszokotthoz. Játékra sajnos ez sem használható, köszönhetően az aránylag magas response time-nak, viszont bármi mást szem előtt tartva kiváló választás.
Főbb értékelési szempontok TFT esetében: képminőség (szöveg olvashatósága, színek megjelenítése, fényerősség), menürendszer (könnyű használhatóság, megfelelő számú funkció, automatikus képbeállítás), response time (legalább filmek élvezetes megjelenítéséhez).

Összegezve az eddig olvasottakat, kiderült, az Iiyama itt is hozza a formáját, a Belinea is egész jót alkotott, valamint a két NEC monitor és a BenQ is a minőséget képviselik. Az igazi meglepetést a BenQ kisebbik példánya okozta, hiszen a képe majdnem minden játékhoz elegendő volt, ráadásul egyáltalán nem fárasztotta a szemet, ami ilyen árért, valljuk be, igazán ritkaságszámba sorolható. Egyedül az üzemmód-váltások voltak igazán idegesítőek, valamint néhány kisebb apróság hozható fel ellenérvként, amik eredményeként nem kaphatott maximális értékelést. Ennek ellenére, ha egy NEC-et nem tudunk megfizetni, ennél jobb megoldást keresve sem találhatunk. Kár, hogy manapság még azért ritka a nagyobb és drágább megjelenítők esetében is ez a (nemcsak névleges) 16ms.

Megjegyzés: a cikkben szereplő árak nettó nagykereskedelmi értékek, amelyek a cikk készültekor voltak érvényben. Az éppen aktuális árak a kiskereskedelemben ettől kisebb-nagyobb mértékben eltérhetnek.

Chilly



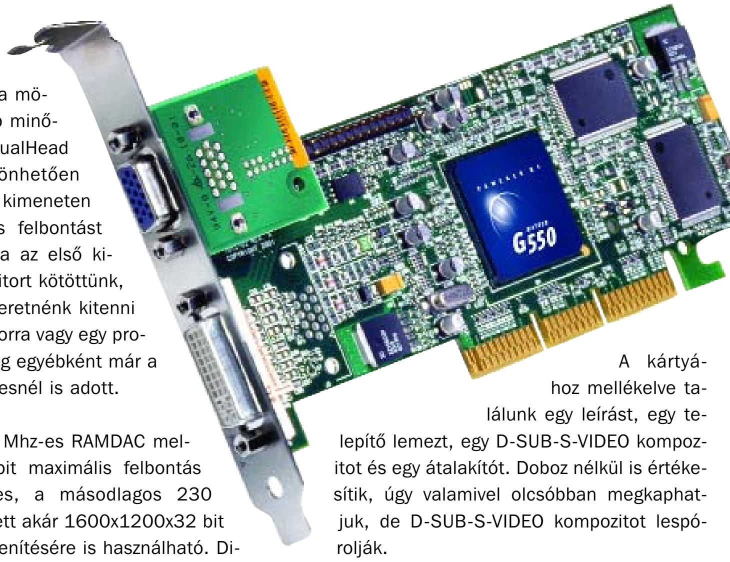
MATROX MILLENIUM G550

A Matrox, miután sikertelen harcot vívott az nVidia ellen, gondolt egyet, és kiszállt a 3D versenyből, hogy a játékosoknak gyártott kártyák piacát hátra hagyva meghódítsa a képminőségre érzékenyebb felhasználókat. A G400 volt az utolsó kártya, melynek fejlesztésekor még erőfeszítéseket tettek a 3D technológiák integrálására. A Matrox kiválása még jobban kiélezte harcot a maga mögött hagyott ATI, Nvidia, és az akkor még fel nem vásárolt 3DFX között. A Matrox rástartolt az üzleti szférára, ahol a kiváló képminőség és magas felbontás fontosabb, mint a gyors Direct3D grafika. Miközben az ATI és az nVidia egymással küszködtek az utóbbi években, a Matrox szép komótosan megszerezte magának ezt a piacot, ahol jelenleg egyeduralkodónak számít.

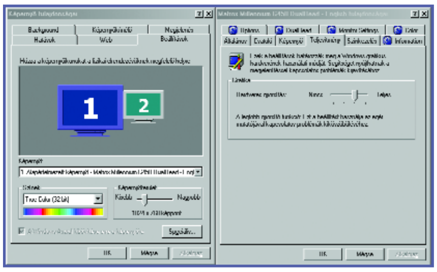
A kártya legkifinomultabb része a DualHead, egyik nagy előnye, hogy például háboríthatatlanul dolgozhatunk a desktop-on, miközben DVD-ről filmet vetíthetünk a másodlagos kimeneten egy monitorra vagy tv-re. Prezentációt tarthatunk, ha úgy adódik, akár távolról is, az sem jelent gondot, ha csupán kis sávszélességű Internetes kapcsolattal rendelkezünk. A DualHead-et már más gyártók grafikus kártyáin is megtalálhatjuk, de a Matrox messze maga mögött hagyja őket a kép minőségét tekintve. Az eDualHead technológiának köszönhetően használhatunk a két kimeneten eltérő képfrissítést és felbontást is. Ez fontos lehet, ha az első kimenetre egy 14” monitort kötöttünk, a másodikról pedig szeretnénk kitenni a képet egy 21” monitorra vagy egy projektorra. Ez a lehetőség egyébként már a G400-asnál és G450-esnél is adott.

Az elsődleges fej 360 Mhz-es RAMDAC mellett 2048x1536x32 bit maximális felbontás megjelenítésére képes, a másodlagos 230 Mhz-es RAMDAC mellett akár 1600x1200x32 bit felbontású kép megjelenítésére is használható. Digitalizálni maximum 1280x1024x32 felbontásban képes. Az órajelet megfigyelve látható, hogy ez mai játékokhoz elégtelen, ez a kártya irodai alkalmazásra való. Ettől függetlenül megnéztük 3D teszt program segítségével, hogy milyen teljesítményt produkál, mire képes ebben a kategóriában más videócsatolókkal szemben. 3DMARK 2001-ben 1024x768x32-es felbontáson (a tesztkonfiguráció: Athlon1000, 256 DDR) a Matrox G550 1388 pontot szerzett, míg egy nVidia TNT2 961-et.

A kártya legérdekesebb szolgáltatása a HeadCast. Egy emberi arc 3 dimenziós képét hozhatjuk létre két darab, különböző szögből (szemből és oldalról) készült fénykép segítségével. Ehhez a kártyán kívül még szükség van egy úgynevezett Digimask programra. A programban meg kell adnunk különböző paramétereket a fénykép megtestesítőjéről, és pár percen belül megkapjuk a 3 dimenziós fényképet. A G550-esben van egy speciális geometriai motor, ez képes forgatni és mozgásba hozni ezt a képet. A Digimask-ról bővebb információt a www.digimask.com oldalán találunk, maga a program letölthető a matrox hivatalos oldaláról is.



A kártyához mellékelve találunk egy leírást, egy telepítő lemezt, egy D-SUB-S-VIDEO kompozitot és egy átalakítót. Doboz nélkül is értékesítik, úgy valamivel olcsóbban megkaphatjuk, de D-SUB-S-VIDEO kompozitot lespórolják.

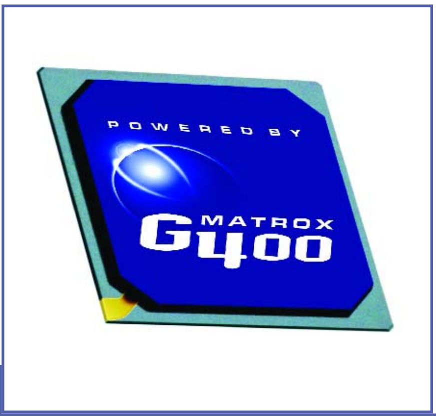


Windows 98 alatt előfordulhat, hogy az operációs rendszer, vagy egy éppen futó alkalmazás lefagy ezekkel a kártyákkal (vagy nélkülük is), ha használjuk a második fejet. Amennyiben ez történik, akkor sem kell kétségbe esnünk. A hardveres gyorsítást kell csökkentenünk, ezt a Windows 98 teljesítménybeállításainál tudjuk megtenni. Win2000-nél és Windows XP alatt stabilan működött a tesztek során.

A Matrox több szempontból is egyedülállónak számít a videokártya-gyártók között. Az egyik fő ok az lehet, hogy még mindig magánkézben van a cég, nem kebelezte be a Microsoft, nem kapnak anyagi támogatást. Bár azt hiszem, a több 100 millió dolláros bevétel mellé nagyon nem is kell. A második ok pedig, hogy konkurencia nélkül tevékenykedik a területén.

Összegezve, a Matrox bármely felbontásban tűéles kontúrokat, élénk színeket és gyönyörű, kristálytiszta képet produkál. Ilyen minőség mellett feledhető a 3D-ben produkált gyenge teljesítménye.
Az eszközt a Demand 2000 Kft. www.demand.hu) biztosította.

EfZé



MATROX G550 ADATAI

- Matrox G550 Graphics Processor (0.18 mikon)
- Ajánlott mag órajel 125 MHz
- Ajánlott memória órajel 166 MHz
- 32MB DDR SDRAM Memory
- 256-bit belső (internal) busz
- Támogatott memóriatípus S/D
- Videomemória interfész 64-bit AGP 4x, 2x, 1x
- Maximális helyi memória 32MB
- DualHead Multiple Display with eDualHead
- "HeadCasting" motor
- HD-15 és DVI kimenet opcionális második HD-15 vagy RCA és S-video kimenetekkel
- 360+230MHz RAMDAC

TÁPOLJUNK

TEKERGETÉS EZERREL...

Jól tudjuk, a számítógép egyik legfontosabb eleme az, amire a legkevesebb figyelmet szokta a legtöbb felhasználó fordítani. Pedig ez nem más, mint a táp, amely minden eszközünket árammal látja el, és esetleges meghibásodása katasztrofális eredményekhez vezethet. Na, éppen ezért nem mindegy, milyet választunk, hiszen néhány ezer forint akár évekkel is megnövelheti az egyes alkatrészek élettartamát. Arról nem is beszélve, hogy egy megbízható példány jó esetben még nem is fog elfüstölni, ha extrém megterhelés éri.

Amennyiben tápegységekről beszélünk, és PC-s szerverek szintjére érünk, egyből két névvel fogunk kedvelt márkaként találkozni, az egyik az Enermax, a másik a Chieftec. Előbbiből a manapság elterjedt példányok közül szinte mindegyik számításba jöhetőt megkaptuk tesztelésre (a 250W-os kivételével), kiegészülve két kevésbé ismert márkával.

Amikor tápot szeretnénk választani, érdemes jóval az általunk kihasznált teljesítmény fölé mennünk. Ha összeszámoljuk az egyes eszközök fogyasztását, majd egy olyan tápot választunk, amely alig picivel e fölött teljesít, hamar problémákba ütközhetünk, főként akkor, ha a későbbiekben bővítenénk. Utóbbi esetre gondolva érdemes már alapból P4-kompatíbilis tápot vásárolni, hiszen ha ezt nem tesszük meg, amint az új alaplapot megvettük, rögtön cserélhetjük majd a tápot is, ha az nélkülözi a megfelelő csatlakozót.

Sokhelyütt lehetett már olvasni, hogy egy táp annál jobb, minél nehezebb. Egyszerűen az olcsóbb példányokba olcsóbb alkatrészeket pakolnak, amelyek nagyban csökkentik a megbízhatóságát. Gondoljatok bele, hogy egy ilyen párezres alkatrész simán tönkrevághatja a többszázezres berendezést is! Kisebb probléma, de idegesítő lehet, hogy a kevésbé jól felépített tápok kis mértékben ugyan, de ráznak, ha az ember hozzájuk ér (csak végig kell simítani működés közben az ujjunkkal az oldalát, és érezni fogjuk).

Ami még fontos lehet, hogy a táp minél csöndesebb legyen. Ezzel azonban vigyázni kell, mert az alig ezres fordulatszámon pörgő ventilátorok könynyen kifekszenek porral teli környezetben. A lakásban meg azért csak előfordulnak porcicák, egy tápot meg nem nagyon szokás félévente szétszedni (nemcsak a garancia miatt, de a hozzá nem értő kezekben valóban életés számítógépveszélyes is), így két év alatt akkora mennyiségű port is képes magába szívni, amit egy nagyobb teljesítményű porszívó is megirigyelne egy tavaszi nagytakarítás alkalmával.

Rátérve a tesztelt eszközökre, elmondható, hogy az Enermax talán legmókásabb megoldását valósította meg a jelenlegi eszközök esetében. Mivel már néhány éve én is ilyen tápot használok, jól tudom, mik az előnyeik és hátulütőik. A vicces a megvalósításban az, hogy a dobozon ott szerepel az Active PFC (Power Fan Control) felirat, mellette meg a Manual Control. Ez nagyjából azt jelenti, hogy a táp hátulján van egy tekerőgomb, amely segítségével mi magunk szabályozhatjuk a tápventi pörgését kb. 1200-3000 RPM között. Nagyon jó elképzelés, csak nem mindenkinél érhető el olyan könnyen a gép hátulja, hogy tekergesse a gombot, amikor éppen ahhoz van kedve. Szóval az Active itt, véleményem szerint, maximum az aktív testmozgást jelentheti. :)

Azért van a dolognak jó oldala is, hiszen ezeknél a tápoknál (VE modellek) van egy plusz ventilátor, ami a processzortól szívja el a meleg levegőt, és az áramoltatásnak megfelelően ezt a táp hátulján fújja ki, és ezzel több fokkal is csökkenthetjük a központi egység hőmérsékletét! A belső tápcsatlakozókból jó sok van, ezek kábelei jó hosszúak, a belső alkatrészek kiválóak, a ventilátor fordulatszáma alaplapról követhető. Akit még nem győztem volna meg, annak még egy érv: kapunk hozzá két 'Enermax Power Inside' matricát is, ami a gép oldalára ragasztva nagyon üt! Egyedüli igazi negatívuma az ára (úgy egy tízessel drágább a többinél).

A Micase tápok számomra teljesen újnak számítottak, első látásra semmi különleges nem lehet rajtuk látni, a specifikációnak tökéletesen eleget tesznek, a gyártó honlapja szerint a meghibásodások esetén védik a gépbe szerelt alkatrészeket. Sok dolgot azért ne várjunk tőlük, árukhoz mérten döntsünk felhasználásukról. Nagy hiánya, hogy az új ATX-szabványt nem támogatja, így P4-es gépeket nem fogunk tudni meghajtani a segítségükkel. (A Fortron modellek viszont már ezt is tudják, és tulajdonságaik is szélesebb skálát jelentenek.)

A SilverPower már egy fokkal jobb minőségű alkatrészeket és magasabb színvonalú technológiát alkalmaz, legtöbbször CoolerMaster házakban találkozhatunk velük. Csöndes, és – amennyire én tudom – megbízható, de hosszabb távon nem nyílt alkalmam letesztelni, így csak a tények, az alkatrészek adatai állnak rendelkezésemre. Egy próbát biztosan megér.

Megjegyzés: az ATX12V-os tápok specifikációját megtalálhatjátok a következő címen: www.formfactors.org/developer/specs/atx/atx12vPSDGV1.pdf

A termékeket a Case Hungary Kft. bocsátotta rendelkezésünkre.

Chilly

Típus	SilverPower 300PS	Micase WR300	Enermax EG301	Enermax EG365	Enermax EG465
Teljesítmény	300W	300W	300W	350W	460W
Szabvány	ATX 2 1.2/P4 (ATX12V)	ATX	ATX 2 1.2/P4 (ATX12V)	ATX 2 1.2/P4 (ATX12V)	ATX 2 1.2/P4 (ATX12V)
PFC	van	nincs	manuális	manuális	manuális
Ára (Forint)	10.800	7200	21.800	26.700	38.100

HOMOK A GÉPEZETBEN

Mai összeállításunk elég színesre sikeredett: a számítástechnika orvosi alkalmazásától a nanotechnológián át a legújabb hardvereszközökig. Egyben azonban mindegyik közös: ismét olyan dolgokról számolnak be, melyeket egy-két éve még őrült fantáziálásnak hittünk volna…

Alkoholista laptop. A Toshiba szóvivője, Yoichi Akashi március közepén jelentette be, hogy a cég új rendszerű erőforrás kifejlesztésén dolgozik laptopjaihoz. A hagyományos lítium-ion akkumulátoroknál nem nagyobb szerkezet 50 köbcentiméter metanolt tartalmaz, és az ennek lebontásával nyert energia képes öt órán át ellátni egy hordozható számítógépet (az új, csökkentett fogyasztású Intel Centrino procikkal szerelt jószágokra +20%-ot még rá lehet számolni). Az aksiban a felhasznált alapanyag a nagy ötlet, ugyanis a metanol kémiai lebomlásakor széndioxid és víz keletkezik, és ez utóbbi képes az alkoholt megfelelő 3-6%-os koncentrációra hígítani, és ezt az állapotot fenntartani (e nélkül előre hígított folyadékból tízszer ennyire lenne szükség). A folyamat 12W-nyi (max. 20W) áramot termel, és a fel nem használt

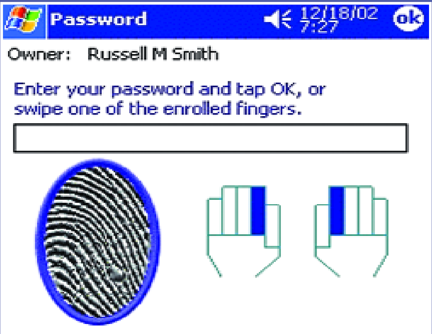
energiát természetesen megőrzi. A tároló kimerülése esetén újratölthető, és mivel mérete és csatlakozófelülete is megegyezik a mai akkumulátorokéval, akár régi laptopokban is használható lesz. A metanol töménysége, a tároló és a kis keringtető szivattyúk állapota a beépített szenzoroknak köszönhetően mind szoftveres úton megjeleníthető és ellenőrizhető. A cég szakemberei a jövő év első felére ígérik a kész aksik piacra kerülését, és már dolgoznak az élettartam megduplázásán, illetve a technológia adaptálásán PDA-kba és mobiltelefonokba.

Johnny Bionic. Az elképesztő méretű miniatürizálás és az egymásra ható különféle tudományágak rohamléptű fejlődésével úgy tűnik, lassan elérkezünk az eddig csak filmeken megcsodált bionikus implantátumok korához. A kaliforniai Advanced Bionics vállalat Clarion CII Bionic Ear terméke már 65 ezer betegnek adta vissza részlegesen a hallását. A bionikus fül alapja egy, a koponyacsontba ágyazott mikroprocesszor, mely a külső mikrofon által vett jeleket a hallóidegen keresztül eljuttatja az agyba. A cég jelenleg egy Bion nevű apró idegstimulátoron dolgozik, mely például a vizelet-visszatartási vagy merevedési problémák leküzdésében segíthet, illetve visszaadhatja a betegeknek azok lebénult végtagjainak kontrollálását. Mindezt egy március elejei hír kapcsán említjük meg, ugyanis egy másik intézet, az illinoisi, Naperville-i Optobionics bemutatta saját, két milliméter átmérőjű bionikus retináját. A sérült szembe ültetve a szerkezet a ráeső fényt jelekké konvertálja, és a látóidegen keresztül az agyba továbbítja. Bár az ott kialakuló kép homályos és zavaros, mégis a beteg képes lesz felismerni a formákat, a fényt és az árnyékokat. Ami külön említésre méltó: a mesterséges retina lelkét képező chip energiaforrása maga a feldolgozandó fény! A projekt jelenleg klinikai vizsgálatok alatt áll, előreláthatólag tíz év, míg piacra kerülhet. De a remény legalább már megvan…

Hipp-hopp, nincs Vuk… Még egy orvosi jellegű hír, ami már sokkal – szó szerint! – kézzel foghatóbb, sőt 130 dollárért meg is vásárolható. Egy ReliefBand nevű szerkezetről van szó, mely első ránézésre egy sportos karórának tűnik. Ám a hozzá kapott gél és a hátoldalán látható két kis érintkező már sejtet valamit – az öt fokozaton állítható, víz- és ütésálló szerkezet apró elektromos impulzusokat bocsát ki a kis testéből. Ez a stimulálás nemes egyszerűséggel megszünteti a tengeribetegség tüneteit, sőt olyanoknak is segít, akik hirtelen mozdulatoknál (például felállásnál) hajlamosak a megszédülésre. Úgy gondolom, bőven megéri az árát…

Szép *ujj* világ. És még egy kézzel fogható eredmény, ezúttal már valóban a számítástechnika területéről. A HP bemutatta legújabb tenyérgépét, az iPAQ 5450-est. A kütyü napjaink minden csodáját tartalmazza – Wi-Fi kapcsolat, mellyel bárhonnan küldhetsz e-mailt, Bluetooth, melynek segítségével hasonló „kékfogú” eszközökkel kapcsolhatod össze gépedet. Lejátszik videót, megfelelő felbontásban varázsolja eléd digitális fotóidat, sőt lakásod univerzális távirányítójaként is funkcionál. Ám valamiben abszolút egyedülálló: ez a világ első PDA-ja, mely gazdáját annak ujjlenyomata alapján azonosítja. A bionikához hasonlatosan rohamléptekkel fejlődő biometrika a felmérések alapján 2005-re évi 2 milliárd dolláros piacot fog jelenteni. A Targus Inc., mely jelenleg egy laptopokhoz, illetve USB-porton keresztül bármilyen számítógéphez kapcsolható ujjlenyomat-felismerő PC-kártyát gyárt, már bejelentette, hogy hamarosan piacra kerül új termékcsaládja, mely hasonló azonosító technológiával felszerelt egereket, billentyűzetet, smart cardot és memory sticket tartalmaz. Mielőtt azonban a boltokba rohannátok, annyit hadd tegyek hozzá: a megoldás ma még nem elterjedt, így nem is olcsó mulatság – az emlegetett HP iPAQ 5450 ára 1069 dollár…

Csillagfény expressz. Evezzünk új vizekre – mint előző számunkban megígértem, figyelemmel fogjuk kísérni a nanotechnológia aktuális eredményeit. A Wired magazin legfrissebb számában izgalmas, és egyben döbbenetes cikk jelent meg a témában. Főszereplője az a Brad Edwards,



aki pár éve más kutatókat, köztük egy Nobel-díjas tudóst is maga mögé utasítva a Los Alamosi Nemzeti Laboratóriumban munkatársaival megvalósított egy 80 éves tervet, vagy inkább álmot. Arról az optikai hűtőről van szó, melynek különleges precizitással hangolt lézere paradox módon elnyeli a saját maga által termelt hőt, és így létrejön egy igen nagy hatásfokú hűtés (nem elvi kutatásról, hanem működő prototípusról van szó!). 2000-ben Edwards felfigyelt a japán Sumio Iijima bejelentésére, melyben a tudós arról számolt be, hogy futballlabda rácsozatú szénhálók felületén elektronmikroszkóp alatt cső alakú, különlegesen erős grafitstruktúrákat fedezett fel. Edwards saját céget hozott létre Highlift System néven egy fantasztikus terv megvalósítására: a szén-nanocsövek segítségével egy liftet akar építeni az űrbe! Cége jelenleg magát az alapanyagot fejleszti, a hajszálvékony csövecskékből összeszőtt, hamarosan piacra kerülő kompozitanyag négyszer erősebb, mint az acél – ez felhasználható lesz szupererős teniszütők, de akár autók és repülők, sőt hidak, autópályák készítéséhez is. Újabb két-három év múlva el kell készülnie annak az anyagnak, melyből megépíthető a közel 100 ezer kilométer (!) magas, egy méter széles, papírvékonyságú szerkezet. Ennek alapját egy, a nyílt vízen megépített úszó bázis jelentené (a kinézett terület a Csendes-óceán keleti felén, 1600 km-re a Galápagos-szigetektől található). Az építkezés néhány rakéta fellövésével indul, ezek egy 80 tonnás űrrepülővé kapcsolódnak össze, mely 35 ezer kilométer magasságba emelkedik, és földkörüli pályára áll. Innen az „űrszekér” kibocsátja magából a szalagot 64 ezer kilométer magasságra, illetve leengedi egy súllyal ellátott szakaszt az óceáni bázisra, mely a gravitáció és GPS segítségével a számítások szerint úgy 160 kilométerre landol a céltól – egy hajó fogja begyűjteni, és az alaphoz rögzíteni. A túloldali ellensúlynak és a centripetális erőnek köszönhetően a szalag feszes marad minden körülmények között. A fülkék 7 tonnás, nyerges vontató nagyságú szerkezetek lesznek, melyek 13 tonnányi terhet képesek szállítani 193 km/h sebességgel. Az energiaellátásról a földi alapra szerelt szabadelektron-lézerek gondoskodnak, melyek a fülke aljára szerelt fotocellákra irányítják sugarukat, itt energia termelődik, ez hajtja meg a motort. A fülkében pár óra alatt az űrbe lehet érni, a szalag végét két hét alatt érhetjük el, megtéve ezzel a Föld-Hold távolság egynegyedét. Egy ilyen szállítás a mai árakon 40 ezer dollár – az űrliften az első időkben 200, később a fejlesztéseknek köszönhetően akár 10 dollár is lehet.

A projekt a most 39 éves Edwards szerint tíz éven belül valósággá válhat – a világűr tehát térben és időben sokkal közelebb van, mint gondolnánk!

„Most mi van?!” A fenti hír – gondolom – eléggé sokkoló (én komolyan dobtam tőle egy hátast), úgyhogy kicsit oldjuk a légkört pár nem kevésbé tudományos, de azért vidámabb hírrel. Itt vannak például a hihetetlenül kreatív japánok (lásd első hírünk), akik már megint kitaláltak valamit, amit eddig csak filmeken láthattunk. A Hitachi újdonsága, a Holoscreen a plázaélmény fokozását szolgálja. Az üzlet plafonján vagy padlóján elhelyezett projektor egy tükörre vetíti a rácsatlakoztatott DVD-lejátszó, számítógép vagy televízió képét, a tükör pedig továbbítja azt a különleges kirakatnak. Ez nem más, mint egy tökéletesre csiszolt plexiüveg, mely mentes mindenféle légbuboréktól, és a hátoldalán van a lényeg: egy hat nanométer vékony (az emberi hajszál fele) műanyagfilm, melybe lézerrel több millió, pontosan és egyedileg betájolt apró prizmát „faragtak”. Ezek a kis prizmák egyenesen a külső szemlélő szemébe továbbítják a képet, vagyis pontosan azt az illúziót keltik, mintha egy jól berendezett hagyományos kirakatot néznénk. A boltból természetesen csak egy sima, átlátszó üvegfelületet látunk – így egyrészt az üzlet helyet spórol, másrészt bármikor „átrendezhetik” a kirakatot. Csak szegény viccbeli szösziket sajnálom, akik az alcímet kiabálva döbbenten rohangálnak majd kibe a butikból…

Juj, de fáj… Az immár szokásos, cikk végi őrület ezúttal sem marad el, még ha kurta hírről is van szó: az idei CeBIT-en a Sony Ericsson egy mini versenypályát épített, melyen a kis versenyautókat Bluetooth-os készülékekkel lehetet irányítani. Szép, szép, de tessék mondani: ezekkel a telefonokkal azért lehet majd telefonálni is, ugye?

Jaguar és Macintosh

Elit számítástechnika

Az előző számban élménybeszámolót olvashattál az OS-X2 oprendszerről, az igencsak elit „jaguár”-ról, amely megdöntötte végre a Windows egyeduralmát a személyi számítógépek piacán. Ami viszont nem volt kellőképpen kihangsúlyozva a „pompás bestia” ismertetésében, és sok olvasót félre is vezethetett, annak a tisztázása, hogy egy önálló, nem pécé alapú platformról van szó.
Időszerű áttekinteni, mi is ez a „nem pécé alapú, önálló platform”, vagyis az Apple Mac...
http://www.apple.com
http://www.apple.hu

Amerikában a „Mac” azóta jelent állandó versenytársat a pécének, amióta csak az első intel alapú otthonra megvehető személyi számítógépek piacra kerültek. Itt Európában személyi számítógépként szinte egyáltalán nem terjedt el, csak a szűkebb, nyomdakörüli szakembergárda ismerte, a DTP-sektől a grafikusokig. Most, az OS-X, egészen pontosan az OS-X2 megjelenése óta lehet kijelenteni, hogy a szoftverválaszték után végre a megbízhatóság szempontjából is eljutott arra a szintre, amely átfogja az otthoni vagy a szerveralkalmazást éppúgy, mint a szűkebb szakmai jellegű célalkalmazásokat.

Nagyon csecse és kezes a kurrens Mac hardver, éppen úgy, mint az oprendszer, és maguk az alkalmazások is. Foglalkozzunk hát a Mac hardverrel!
Múltkori élménybeszámolómban tettem egy olyan kijelentést, hogy e gépek gyári kialakítása minden pécés modder álma.. valóban az?

Desktop

Két, otthoni és professzionális használatra tervezett főbb típus létezik, a PowerMac és az iMac. Ezek kiszerelése típuson belül a pécéhez képest kevésbé variálható, ám mentségükre legyen szólva, valóban komplett gépnek vannak megépítve, így nem vetődik fel ez a probléma.
Egyértelműen a PowerMac az izom asztali munkaállomás a kettő közül.

A PowerMac jobban bővíthető (AGP ill. PCI), egyben sokrétűbb alapkiszerelésben választható az iMac-nél. Egy- és kétprocesszoros változatban is szállítják, a jelenlegi top a duál 1,42GHz-es

PowerMac Dual 1,42 GHz G4, 21 Gigaflops teljesítmény

DDR266 modell, amely a mai legfelsőbb kategóriás, jellemzően duálprocis pécékhez sorolja be magát számítási teljesítmény szempontjából, ám egyes szűk alkalmazási területeken azokat is szorzóval lehagyhatja 21 gigaflops-os csúcsteljesítményével (beépített vektorprocesszor).

A ház több mint briliáns. Igazán munkaállomásnak készült, a procit/procikat külön légtömlővel terelt légsugár hűti, a felhasznált ventilátorok nagyságrenddel iparibbak, mint ami az x86-os hűtőmegoldásoknál megszokott. Mind a hűtés, mind a ház minőségének köszönhetően a zajszint duálproci esetén is alacsony. A jobb oldallapra szerelt alaplap és a kártyák kimenetét tartalmazó hátlap zsindelyesen, függőlegesen lenyitható akár üzem közben is, és a ház teljes belsejének hozzáférhetősége/szerelhetősége példaértékű lehet az extrás pécétornyokat gyártó cégek számára!
A háznak külcsínre legalábbis akadt már „nemhivatalos utángyártója” pécékhez igazítva valahol Made in Taiwan környékén, kár, hogy a belső kialakítás előnyeit már nem futotta nekik lekoppintani...

Az új iMac határeset az otthoni gép és a félprofesszionális munkaállomás között. Kevéssé bővíthető, de sok alapfelszereléssel ellátott gép, amely gyárilag csak egyprocesszoros változatban készül, de gondolom, a külső gyártók készíteni fognak duálprocis bővítést is hozzá. Ja, és az új iMac FURA, mondhatni SZOKATLAN.

Kétfajta LCD-mérettel gyártják, a 15” és a 17”, utóbbi iMac egy 19”-es hagyományos monitornak megfelelő méretű, ám rendhagyó képarányú, 1440*900 felbontású kijelzővel bír, amely egyszerre optimális mind 4:3, mind 16:9 arányú képhez. A képen a csuklós LCD alatt látható 27 cm széles pukli maga a „ház”. Platformok közötti összehasonlításban mindkét iMac modell a 2GHz alatti P4 pécés kategóriába lenne sorolható nyers teljesítmény szempontjából, DE itt maga a processzor és az oprendszer is kezesebben viselkedik, pl. nagy terheltség esetén is éppoly gyorsan reagál a felhasználóra.

Mindkét főbb típus alapfelszerelése a modem és hálókártya, FireWire és USB, hang és GPU – utóbbinál az ATi és az nVidia chipjei közül lehet választani. Opcionális, ill. a topmodelleknél alapfelszerelés még a gigabit ethernet, a „SuperDrive” négyszeres DVD író, a FireWire800, BlueTooth és az AirPort Extreme, amely 45 méteres körzetben saját Apple formátumú vezeték nélküli 54 megabites hálót nyújt, de ugyanakkor a WiFi (802.11b) szabvánnyal is kompatíbilis.
Szintén kiszereltség függvényében még néhány bónusz alkalmazás és kisebb hardver is jár a gépekhez.

Laptop

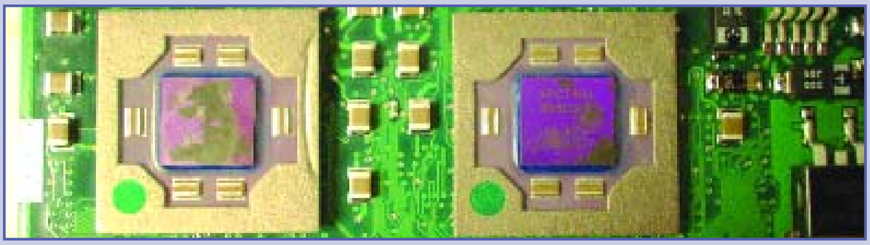
Három főbb modell létezik. Hadd kezdjem a TiBook-kal, amelynek köszönhetően a unix-linux-BSD őrültek sokasága kapott rá az OS-X és az Apple hardver használatára, a fejlesztői konferenciákon pedig hirtelen annyi kis világító alma-logó jelent meg, mint égen a csillag.

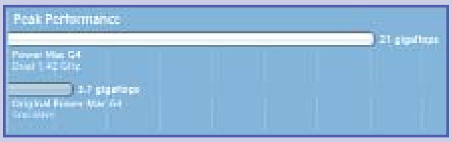
Az Apple szeretett volna valami igazán fullextrás, különleges új hordozható G4 alapú géppel megjelenni – „Ti” mint titánium... A titánium burkolatnak köszönhetően e laptop robosztus, ám ugyanakkor könnyebb a legtöbb nála kisebb pécés laptopnál.
A képátmérője 15”, amely egy 17”-os asztali monitornak felel meg, ám a képarány itt is az általuk kikísérletezett 4:3 / 16:9 optimális uniform, 1280*854 felbontással. A gigabit ethernet alapfelszerelését képezi.
A sub-notebook kategóriát az az apró, pehelykönnyű 12”-os modell képviseli, amelyikhez már háromszor is volt szerencsém cikkírás/tesztelés kapcsán. Az LCD egy 14”-os asztali monitornak felel meg, és szokatlan módon az Apple itt szabványos képarányt és felbontást alkalmazott (1024*768). Meglepő, hogy ez a legolcsóbb hordozható G4 gép a piacon, ám a beleépített LCD mégis olyan piszok gyors, hogy a tesztelt FPS játékoknál sem „húzott” be!! Szűken 28*22*3cm, pici, de nem KICSI, maga a teljes ház homokfúvott, alloxált alumíniumötvözet, amely egyben a chipek hűtőbordájaként is funkcionál. Nem kell megijedni, nem pentium. A proci 867MHz-es G4, az asztali G4-eken szokásos 1MB L2 gyorsítótár töredéke, mindössze 256KB L2 van benne, az L3 teljesen hiányzik. Cimborám annak előtte linuxmániás pécés volt, számos asztali gép és laptop megfordult nála, tapasztalatai szerint ez a gép sok szempontból egy 1,4GHz-es P4 laptopnak felel meg, sok szempontból viszont jobb annál. 256MB memóriával és GF4 Go440 GPU-val az amerikai listaára 1799USD, +199 dollárért a DVD olvasó helyett egy dupla sebességű „SuperDrive” DVD íróval (!!!) szerelik. Cimborám természetesen NEM bírt ellenállni ennek az ajánlatnak. Minden további extrájával együttesen (ingyen oprendszer és alkalmazások, FireWire, USB, 100Mbit háló, modem) több mint versenyképes a pécé laptopokkal összehasonlítva. Ja igen, a termék hivatalos beceneve „Mini Me” avagy Kicsi Én (ha nem esik le, csak kérdezzétek Sir Austin Powers-t vagy Dr.Genyó-t ;).
A topmodell, amire csak 17”-ként hivatkoznak, már-már „házimozizásra” is alkalmas az asztali

A POWERPC ARCHITEKTÚRA ÉS A G4 PROCESSZOR

1990-ben az IBM, a Motorola és az Apple közösen egy új processzorcsalád kifejlesztésébe vágott, és a nyitottként kezelt projektbe meginvitáltak minden más érdekelt világcéget is. Mindhármuknak eltérő szándékai voltak a projekt mögött – az IBM elődlegesen a szerver és a ’mainframe’ (nagygépes) kategóriát, míg az Apple leginkább a személyi számítógép, valamint a kis- és középkategóriás vállalati szerverkategóriát célozta meg. A Motorola pedig elsősorban mint a chipgyártó és a kommunikációs célgép-piac egyik uralkodója kívánt egy új, korszerű processzorarchitektúrát létrehozni. Ez esetben az eltérő igényekre sikerült épkézláb közös nevezőt találniuk, megszületett a PowerPC proci!
Ez valóban egy korszerű processzorcsalád, nem hordoz magán a korai hetvenes években gyökeredző nyűgöket, mint legelterjedtebb vetélytársa, és részben emiatt is az évek során a továbbfejlesztése nem korlátozódott az órajel növelésére, hanem okosabbnál okosabb új alegységeket tudtak beleintegrálni a processzorba. Ezek legfigyelemreméltóbbika az ún. „Velocity Engine”, másik nevén AltiVec. Nem elég, hogy már tizenegynéhány éve a legelső PPC-ben az integer-logikai és a matematikai egységek egymással párhuzamosan hajtottak végre műveleteket (a P4 HyperThreading egy erre elkövetett próbálkozás az intel részéről), és maguk az integer-logikai egységek is párhuzamosan két utasítást futtattak egyszerre, de a G4 ún. vektorprocesszorral is kibővült. Ez pedig lehetővé teszi, hogy az erre kioptimalizált progik nem csupán címekkel vagy regiszterekkel hajtsanak végre műveleteket, hanem egy teljes memóriaterülettel is, „kötegelten”, ciklusszervezés nélkül.
Ami a VirtualPC emulátorban a leginkább ámulatra késztetett, az a PPC-vel szögesen ellentétes x86 architektúra igen hatékony adaptálása. A két architektúra ugyanis olyannyira különbözik, hogy még a byte-nál nagyobb adategységek (word, longword, stb.) memóriában való letárolása, sőt feldolgozása is éppen fordított leképzésű a két processzorcsalád között (a PPC „big-endian”, tehát az általunk alapértelmezett helyiértéknek megfelelő sorrendben dolgozik, az x86 viszont „little-endian”, teljesen fordított byte-sorrendben dolgozik a nagyobb adategységekkel).

Ám a G4 széria szülinapi tortáján is hamarosan elfújják a sokadik gyertyát, és az ígérgetett G5 még mindig nem került gyártásba.
Egy pletyka szerint esélyes, hogy az IBM nagygépeiben (AS/400 és RS6000 mainframe-ek) használt, a PowerPC család elitjét képező POWER4 prociból készül egy szerver / munkaállomás kategóriába visszabutított változat, és a következő generációs Mac-ekbe az kerül majd beépítésre.



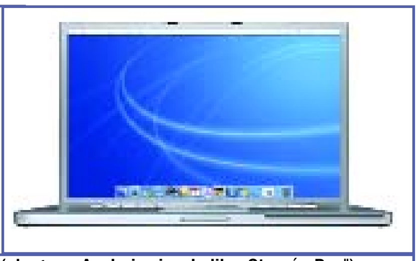


Fent: Duálprocis alaplap elsőgenerációs G4-esekkel (XPC7400 széria).
Oldalt: fejlődés 2000 óta – az első G4 Mac és a mai duál G4 csúcsmodell teljesítménye.

19”-nek megfelelő optimális uniform 1440*900 LCD-vel. 1GHz-es, DDR memóriás G4 proci, 256Kb L2, valamint 1MB L3 gyorsítótár, alapból tartalmazza a „SuperDrive” DVD írót, FireWire800-as, gigabit ethernet, AirPort Extreme és BlueTooth csatolókat. A billentyűzet fényterelő üvegszál szövetbe van ágyazva, és önszabályozóan a környezeti fényviszonyokhoz mért háttérvilágítással segít navigálni gépelés közben...

Mindhárom modellnél alapfelszerelés a FireWire, USB, kétfejes monitorhasználat (egyik fejen SVHS vagy SVGA eszközzel), modem és a hálócsatoló. Hordozható gépeknél mindig elsődleges az üzemidő egyetlen akkutöltéssel, ez mindhárom fent említett gépnél átlag három és fél óra folyamatos használat...

Mint azt Kicsi Énnel alkalmam volt többször is kipróbálni, a fedelet lecsukva a gép és az oprendszer is átlag 2-3 másodperc alatt lepihizik, és energiatakarékos módba kerül, a fedél felnyitásától számított 1-2 másodperc alatt pedig visszaáll az eredeti állapot (!!). Az energiatakarékos módban az oprendszer és az alkalmazások állapotának fenntartása a Kicsi Én esetén egy nap pihi alatt kb. 14 perc normál üzemidőt fogyaszt, így matekhoz igazodva kijelenthetjük, hogy legalább két teljes hétig elmeditálgat száraz kenyerén és vízen is.

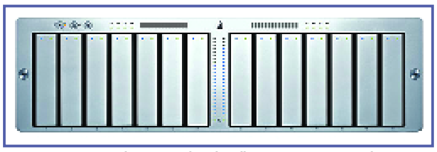


Kicsi Én és 17" arányai (ahogy az Apple is viccelodik, „Stan és Pan")...

NAGY VAS

Minden cég szeret büszkélkedni a nagyvállalati ill. tudományos célokra gyártott nagygépeivel – azzal a kategóriával, amit az informatikusok és a rendszergazdák csak BIG IRON-nak („nagy vas”) becéznek. Az Apple joggal lehet büszke arra is, amit ezen a területen felmutathat.

Az Xserve egy vagy két 1,33GHz-es G4 processzorral szerelt, 333MHz-es DDR RAM-mal 2Gb-ig bővíthető, szerver-architektúrás gép, amely az OS-X szerver változatát futtatja. A külvilág felé alapkiépítésben két Gigabit ethernet csatornán, és egy 800Mbit-es FireWire csatornán tud kommunikálni, opcionálisan az Apple saját fejlesztésű, 500 méteres kábelhosszig két gigabites sávszélességű optikai csatolókártyájával kiegészítve. Az Xserve mérete az iparban / informatikában szabvány rack-szekrényekhez igazodik, beépítéskor mindössze egy rack-egységet (48,2cm*2.54cm frontméret, vagyis “1U”) foglal! Kétprocis kiépítésben a csúcsterhelhetősége tizenkilenc gigaflops, ami itt másképp értelmezendő, mint az x86 architektúra esetén (véleményem szerint itt azonos gigaflops mennyiség elméletileg nagyobb adatmennyiség effektív feldolgozását teszi lehetővé, de még csak a G3 processzort volt módom részletesebben tanulmányozni, ez alapján merem feltételezni az előnyt).

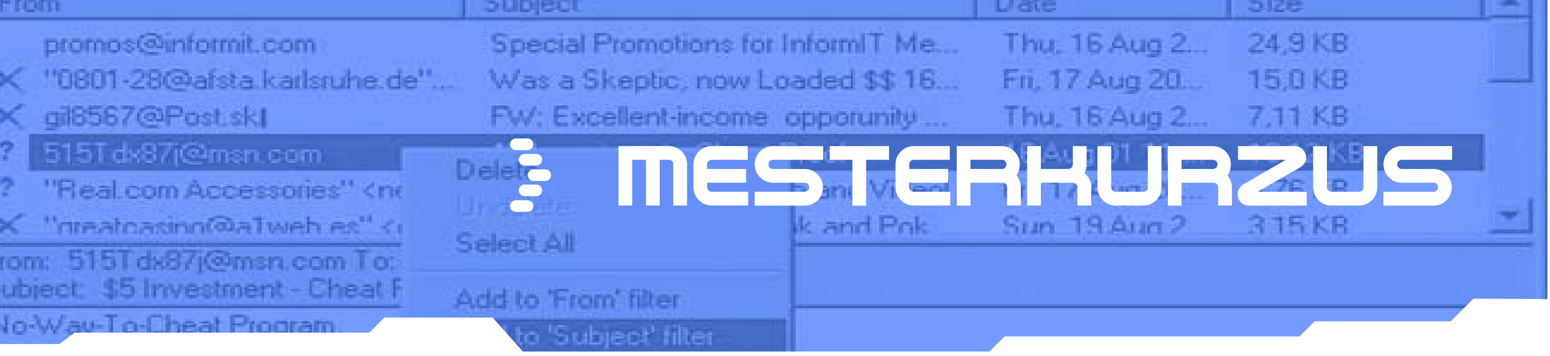


19 gigaflops csúcsteljesítményű Xserve szerver és 2520 GB kapacitású XserveRAID háttértároló.

798 gigaflops csúcsteljesítményű Xserve szerver rack és 35.000 GB kapacitású XserveRAID háttértároló rack.

Legközelebb a meglepően széles játékkínálatról, és a legegyedibb jaguár-alkalmazásokról olvashattok ismertetőt, valamint egy tesztet a VirtualPC v.6 for OS-X pécé emulátorról, amely NAGYON odaver minden más hasonló próbálkozásnak, amit eddig kipróbáltam...

Hoild/ENC



MESTERKURZUS

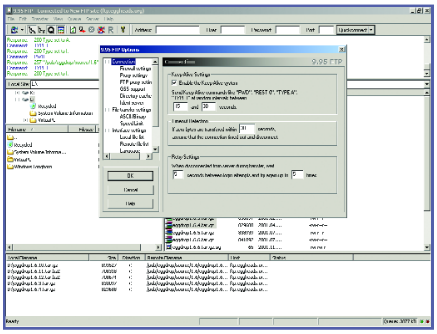
Üdvözlök minden kedves/kedvetlen olvasót legfrissebb számunkban. Ezúttal nem húzom a szót az unalmas bevezetővel, mivel a mostani témánk hosszabbra nyúlt a szokásosnál, a rendelkezésre álló hely viszont vészesen lecsökkent. Szokásomhoz híven annyit azért elmondok még, hogy leveleiteket/e-mailjeiteket továbbra is várjuk szerkesztőségünkbe, amennyiben valamilyen problémátok, gondotok merülne fel, vagy ha egyszerűen csak meg szeretnétek osztani velünk – a rovattal kapcsolatos, vagy egyéb – véleményeiteket.

9.95 FTP V2.1.4B

Az amúgy főleg Palm OS alá fejlesztő 9.95 Soft cég most egy Windows alapú ftp klienssel rukkolt elő; mi tagadás, ez a program kezelőfelületén egy kicsit látszik is. A cég érdekes nevét egyébként onnan kapta, hogy minden szoftvere 9.95 dollárba kerül. A 9.95 FTP egyik fő erőssége viszont az, hogy többfajta biztonsági funkciót is magában rejt. Beállíthatjuk, hogy melyik helyi port-sáv között engedélyezzük a csatlakozásokat, továbbá támogatja a proxy, GSS módokat is. A sok hasznos funkció mellé egy részletes sebességlimit beállítót is kapunk, amivel akár napokra és időközökre is lebontva állíthatjuk be a felhasználható maximális sávszélességet. Ezeken túl természetesen rendelkezik a legfőbb tulajdonságokkal is, amiket egy mai ftp kliensnek már tudnia kell. Így akinek egy egyszerű, biztonságos és korszerű programra van szüksége, annak mindenképp megéri azt a 9.95$-t.

Weblap: http://www.995soft.com/

Licenc: Csak kereskedelmi forgalomban kapható



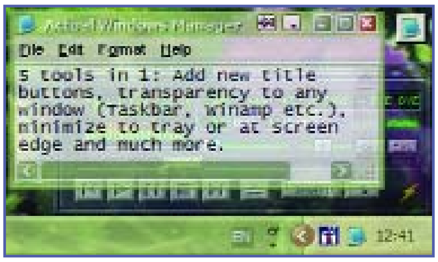
ACTUAL TOOLS

A programcsomag weblapján azt hangoztatja, hogy a programok segítségével felhasználóbarátabbá, könnyen kezelhetővé, és nem utolsó sorban széppé tehetjük desktopunkat. Gyakorlott windows-felhasználók persze egyből rájönnek, hogy mi is a dolgok hátulütője. Igen, valóban az, hogy őrületesen le tudja lassítani az oprendszerünket; és akkor örüljünk, ha ennyivel megússzuk. Azonban bátor, illetve erőművel rendelkező olvasóknak, akik fogékonyak a csicsásan kinéző dolgokra, biztosan tetszeni fog a csomag. Sajnos helyhiány miatt nem részletezem az egyes programokat, akiknek megtetszettek a képek, azok a megadott weblapon részletes információkat találnak róluk.

Weblap: http://www.actualtools.com/

Licenc: Shareware

Korlátozás: 14 napos időlimit



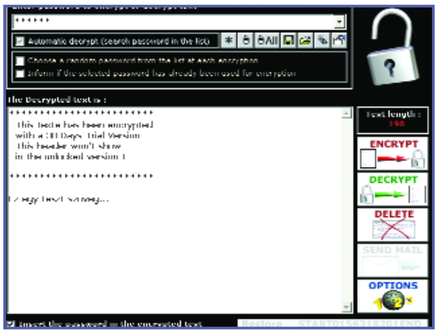
EMAIL CODER PRO 1.0

A neve ellenére tulajdonképpen tetszőleges szöveget tudunk a segítségével kódolni és dekódolni – a szükséges jelszó ismeretében persze. Így tehát jól alkalmazható valóban olyan baráti levelezésnél például, ahol a körülmények miatt esetleg más is beleolvashat a beszélgetésbe. Komolyabb titkosításra persze nem ez a legalkalmasabb program, de aki beéri ezzel, kipróbálhatja a 30 napos időlimittel rendelkező shareware verziót, vagy 35 dollárért (ami valljuk be, túlzás egy ilyen programért) meg is vásárolhatja.

Weblap: http://www.utilesoft.com/

Licenc: Shareware

Korlátozás: 30 napos időlimit



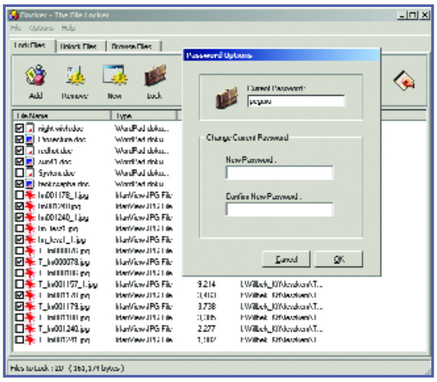
FLOCHER 4.01

Egy egyszerű, de mégis hasznos segédprogram a Flocker. Segítségével kódolhatunk, illetve dekódolhatunk file-okat egy előre megadott jelszóval. Kódoláskor a program a kiválasztott fileokat lekódolja, majd a formátumát is átírja .lok-ra. Ekkor a fájl teljesen olvashatatlan lesz, csakis úgy állíthatjuk vissza az eredeti állapotára, ha a programmal dekódoltatjuk, a megfelelő jelszó megadásával.

Weblap: http://www.flocker.info/

Licenc: Shareware

Korlátozás: Funkciós/időlimit



POPUPHP V1.0.257

XP-s stílusú menüvel rendelkező popup blockerről van szó. Leginkább kezdő felhasználóknak ajánlott, mivel nagyon egyszerű a kezelhetősége, semmiféle komolyabb beállítást nem igényel. Gyakorlatilag csak fel kell installálni, és már használható is. Futáskor szép csendben helyet foglal a tálcán, ezért cseppet sem zavar böngészés közben. Az ára viszont meglehetősen borsos.

Weblap: http://www.consultingnation.com/

Licenc: Shareware

Korlátozás: 1 napos időlimit

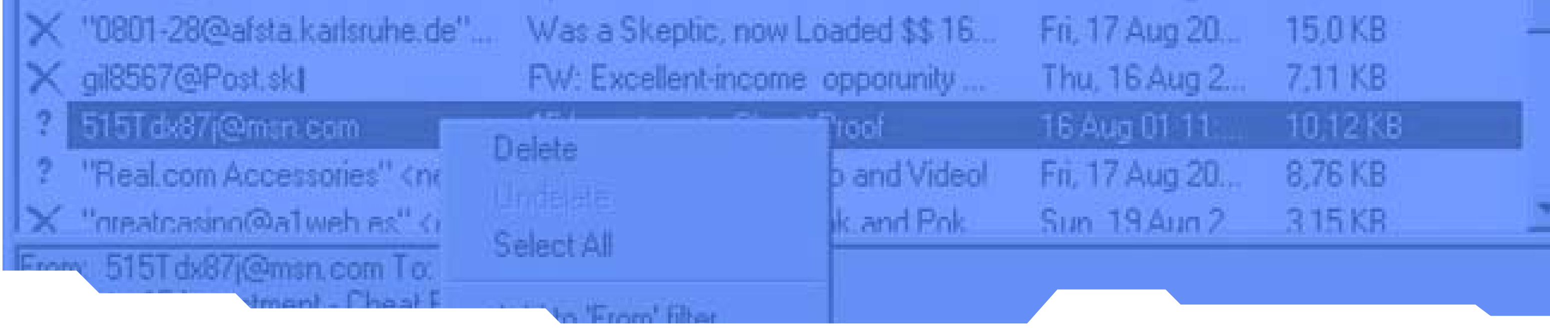
MI LESZ VELED, WINDOWS?

Bizonyára mindenki hallott már a Microsoft új/készülő operációs rendszereiről; egy ideje folyik már a cikkezés róla külföldön és idehaza is. Mostani cikkünkben mi is szót ejtünk a témáról, úgy érzem, napvilágot látott már annyi valós információ (is) ezzel kapcsolatban, hogy van értelme.

Természetesen, ahogy az lenni szokott, rengeteg fake (nem igazi) kép, videó, információ előzte meg a hivatalos bejelentéseket. A legnépszerűbbek talán azok a képek voltak, ahol Windows XP felület volt ügyesen átalakítva/felturbózva. De még videók is jelentek meg szép számmal. Szerencsére közben megérkeztek a valódi anyagok is a szoftveróriástól, így most már egy fokkal átláthatóbb az információs labirintus.

TÉNYEK

Azt már biztosan tudjuk (na jó, inkább erősen gyanítjuk), hogy a két új üdvöske a Longhorn és a Blackcomb nevet fogja viselni. Előbbi a Windows XP, utóbbi pedig a .NET Server 2003 utódjaként fog majd megjelenni. Megjelenési időpontok tekintetében 2005-re várható mindkettő; legalábbis a Microsoft által kiadott közlemény szerint. Ez azért nem valami konkrét információ, de mindenesetre egy jó darabig még ne is számítsunk pontos megjelenési dátumra, hivatalosan biztosan késni fog, warez körökben pedig nyílván jóval előtte megjelennek majd a kalózmásolatok.



LONGHORN PRE-ALFA?

Ha már a warezt említettem az előbb, a napokban (ahhoz viszonyítva, amikor ezt a cikket írom) már kiszivárgott két „nagyon alfa" verzió is a Longhornból (a következő hetekben várhatóak újabbak is) a Microsoft nem kis bosszankodására. Sok mindent viszont nem lehet leszűrni, mivel ahogy a szoftveróriás is nyilatkozta, ezek még nagyon kezdetleges, belső tesztelésre szánt példányok. Állítólag az ezekben látott kezelőfelület (GUI) sem végleges, mivel több szálon is folynak fejlesztések ez ügyben. De valószínűleg marad a Windows XP-ben is használt GDI+ GUI.

Felröppentek olyan kósza (és hamis) hírek is, miszerint az új kezelőfelület már teljesen 3D-s lesz. Az igazság azonban az, hogy bár egy 3D-s kezelőfelület projektje ugyan régóta folyik már Task Gallery néven, annak semmi köze sem lesz az új rendszerhez. Továbbá az is igaz, hogy azért nem árt majd némi 3D-s hardveres gyorsítás a gépünkben, mivel állítólag úgy sokkal jobban ki lehet majd használni az új kezelőfelület adta lehetőségeket. Ezt én is abszolút reálisnak tartom, hiszen ha belegondolunk, a 2005-ös gépkonfigurációknak ez már meg sem fog kottyanni.

A teljesen 3D-s kezelőfelület egyébként egy nagyon érdekes gondolat. Természetesen mindenki sejtheti, hogy a rendszer gyenge pontja a megjelenítési eszközben (monitor) van. Magyarul, nincs még elterjedve (de létezik) olyan hardver eszköz, ami rendesen ki tudna használni egy ilyen megjelenítési formát. Bővebb információért érdemes ellátogatni a http://research.microsoft.com/ címre, ahol többek közt a Task Galleryről, és számos más, érdekes projektről is olvashatunk.

ÚJ FEJLESZTÉSEK

– Az első és legszembetűnőbb újítás a SideBar nevet viseli. Ez az ügyes kis programocska a képernyő szélén fog majd helyet foglalni. Speciális real-time slotokat lehet majd rajta elhelyezni, így többek közt beépíthető lesz időjárásjelentés, óra, virtuális munkaasztal-kezelő, stb.

– A Microsoftot érő perek hatására valószínűleg ki/bekapcsolhatóak lesznek az eddig beépített komponensként megtalálható programok a Windowsban; így például az Internet Explorer is.
– A most kiszivárgott pre-alfa verzióban még nem, de a véglegesben már megtalálható lesz az új fájlrendszer is, ami a WinFS (Windows Future Storage) névre hallgat jelenleg. Sok dicsérő kritikát kapott már, de mivel hivatalosan még nem sok mindent erősítettek meg ez ügyben, nem érdemes róla még beszélni; annyi azonban biztos, hogy a fájlok, mappák lokalizálásának (keresésének) megkönnyítése lesz a fő erőssége.
– A Sajátgépet (My Computer) ismét felturbózzák. Nekem már az XP-ben használt felépítéstől is felállt a szőr a hátamon, hát még amikor megláttam a pre-alfa Longhorn-ról készített screenshotokat! Ismét csak fölöslegesnek érzem ezt a sok csicsás funkciót benne. Ezenkívül még néhány új speciális mappa megjelenése is várható, eddig a My Hardware és a My Contacts megléte biztos.
– A már Windows XP-ben is jelenlévő, beépített CD írási funkció kiegészül DVD írási lehetőségekkel is.
– A multimédiás funkciókat is valószínűleg kibővítik/továbbfejlesztik.

VÉGSZÓ

Sok mindent nem tudok elmondani zárásképpen, igazából én is csak a megjelent anyagokra tudok támaszkodni, mi több, nagyon valószínű, hogy a már itt leírtak is még módosulni fognak a jövőben. Abban viszont nagyon bízom, hogy ki fognak egészülni a mostani fejlesztések újakkal, és hogy eddig csak egy töredékéről hallottunk a majdan megvalósuló ötleteknek. Az eddigi tapasztalataim alapján bizakodó vagyok, és remélem, hogy nem egy hasznavehetetlen, ám grafikailag felturbózott, fölösleges funkciókkal kiegészített, teleaggatott karácsonyfát fogunk kapni. Érdemes a hazai, de főleg a külföldi siteokon nézelődni, mert napról napra röppennek fel új információk a Longhorn-ról, és a következő generációs operációs rendszerekről. Ezzel kapcsolatban ajánlom például a *http://www.betanews.com* című weblapot, ahol többek közt olyan screenshotokat is láthatunk a kiszivárgott pre-alfa verzióról, amiket sajnos nekünk nélkülöznünk kellett a cikkből.

Rusty

A PC GURU CD-mellékletein egy teljes játék található. Minden hónapban.

PC GURU MEGRENDELŐSZELVÉNY

☐ Előfizetés egész évre – 12 szám – 15 552 Ft
☐ Előfizetés fél évre – 6 szám – 7776 Ft

Az előfizetés kezdete 2003/ hó Példányszám: Fizetés módja: csekk ☐ átutalás ☐

Ügyintéző/megrendelő neve:

Számlázási név:

Cím:

Kézbesítési név:

Cím:

Telefon: E-mail:

A megrendelő aláírása:

Kérjük, küldje vissza ezt a megrendelőszelvényt a 888-3499-es faxszámra vagy a Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi út 1-3. címére! Megrendelését a terjesztes@vogelburda.hu e-mail címre is elküldheti. Előfizetéssel kapcsolatos kérdéseivel keresse munkatársainkat a 888-3421-es telefonszámon. Ez az ajánlat új, belföldi előfizetésekre vonatkozik.

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

WLAN TESZT

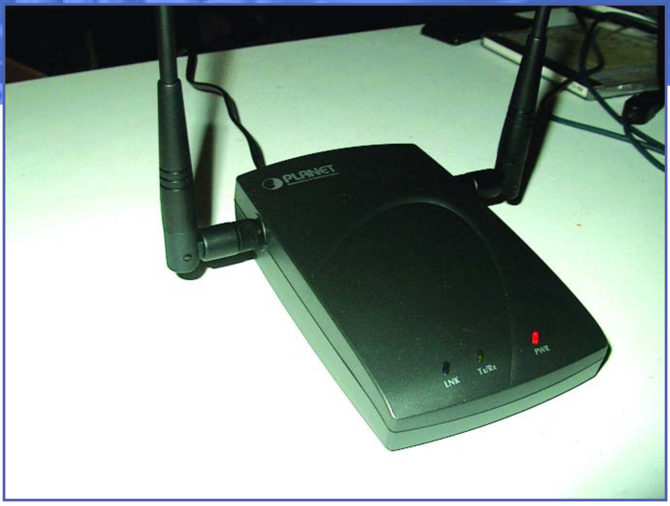
MINDEN CSAK TÉRERŐ KÉRDÉSE

Múlt havi számunk hardver fórumában olvashattatok a kábeldzsungel mellőzésének lehetőségeiről, most pedig egy konkrét területre koncentrálunk, a számítógépek vezeték nélküli, úgynevezett WLAN hálózatba kapcsolásával fogunk bővebben megismerkedni.
A WLAN rövidítés a Wireless Local Area Network – vagyis a vezeték nélküli helyi hálózat – kifejezést takarja, a WI-FI – vagyis a Wireless Fidelity – pedig egy minőségbiztosítás, garancia arra, hogy a WI-FI címkével ellátott termék biztosan és problémamentesen fog kommunikálni más IEEE 802.11b szabványt használó eszközzel.

A WLAN hálózatok kivétel nélkül az IEEE 802.11 valamely szabványát használják, és ennek a szabványnak eredeti verziója 1997-ben jelent meg. Ez eredetileg csak a 2,4 Ghz-es szabadon felhasználható frekvenciatartományt használja 1 illetve 2 Mbps-os sebességgel. Ezt követte 1999-ben két új kiegészítése a szabványnak IEEE 802.11a és b néven. Ezek a szabványok már meghatároznak egy 5 Ghz-en működő frekvenciát, is és itt már az elérhető sebességek 5,11 és 54 Mbps-re növekednek. Ezekben a szabványokban természetesen a legnagyobb, 54 Mbps-hez már az 5,8 Ghz-es frekvencia szükséges, de a későbbiekben látni fogjuk, hogy ez sem feltétlen igaz, ugyan az már egy másik szabvány. Az eredeti IEEE 802.11-es szabvány tartalmaz beépített titkosítást is, amely a 40 és 56 bites mélységű lehet, és ezzel megakadályozható, hogy mások esetleg „belehallgassanak” az adatfolyamunkba. Ez korábban még komoly sávszélességcsökkenéssel járt, manapság az újabb szabványok már a 128 bites titkosítást is ismerik, és ennek ellenére bekapcsolása esetén is minimális lesz a sebességcsökkenés.

A legújabb 802.11g szabvány is ugyanazt a 2,4 Ghz-es szabványt használja, mint 802.11b, de ötször gyorsabb, vagyis az elméleti sebesség maximuma 54 Mbps.
Ez azért ütőképesebb megoldás, mint az 5 Ghz-es 802.11a szabvány 54 Mbps-os adatátvitellel, mert az utóbbi megoldás, már engedélyköteles lehet, sok országban már nem tartozik a szabadon felhasználható frekvenciák közé, mint a 2,4 Ghz-es frekvencia. Többféle módban lehetséges a WLAN interfésszel rendelkező számítógépek összekapcsolása. Az első és legegyszerűbb, az úgynevezett ad-hoc, más néven peer-to-peer hálózat, amikor a számítógépek közvetlenül kapcsolódnak egymáshoz, természetesen akár több is, de ekkor a hatótávolság és a sebesség is erősen korlátozott a másik megoldáshoz képest, amelynél közbeiktatunk egy access point-ot, amelyhez kapcsolódik aztán minden gép, és így egy csillaghálózat jön létre. Az access point tölti be a vezetékes hálózatoknál megszokott hub vagy switch szerepét, és osztja szét az adatokat a megfelelő gépekhez. Ennek a megoldásnak több előnye van az előzővel szemben, mégpedig leginkább a lefedett terület nagyságának tekintetében és a gyorsaságban. Az access point-ok elméletileg akár 254 eszközt illetve számítógépet is ki tudnak szolgálni, ez a valóságban 30-50 körül mozog. A sávszélesség pedig úgy alakul, hogy a 802.11b szabvány esetében a maximálisan kiosztható 13 csatornából 3 csatorna lehet használva egymás mellett, ez pedig csatornánként 11 Mbps-ot, vagyis összesen 33 Mbps-ot jelent. Tehát például, ha 20 géppel csatlakozunk egy access point-hoz, akkor ez a sávszélesség osztódik a 20 gép felé, és gépenként már csak 1,65 Mbps-ot kapunk, ami azért nyomtatáshoz, Internetezéshez még így bőven elég. Az access point-ok számának növelésével ki lehet terjeszteni mind a hálózati lefedettséget, mind pedig az egy gépre jutó sávszélességet, persze nem a végtelenségig, ugyanis az access point-ok növelésével egyre több zavaró tényező kerül a képbe. Általánosságban azért elmondható, hogy 3-4 access point még elfér egy helyen, és ekkor már azért nagyon jól használható WLAN-unk lesz. A 802.11a szabványú 5,2 Ghz-es WLAN 54 Mbps-sel viszont már egyszerre 8 csatornát használhat egy helyen, így 432 Mbps-os sávszélességet lehet szétosztani a kapcsolódó eszközök között, ami már elég tisztességes sávszéles-

	WAP-1965	WAP-3000	WL-8305	WL-3555	WL-U350
Csatolófelület	-	-	PCI	PCMCIA	USB 1.1
Elméleti max.	22 Mbps	11 Mbps	22 Mbps	22 Mbps	11 Mbps
Adóteljesítmény	17 dB	20 dB	18 dB	15 dB	14 dB
Garancia	2 év	2 év	2 év	2 év	2 év
Ár (bruttó)	50,600	37,100	22,410	20,900	16,880



séget biztosít akár 20 gép esetén is. A lefedett távolság a szabadtéri 300 métertől a zárt téri 25 méterig terjedhet, és természetesen a sebesség is változik a távolság növekedésével egyidejűleg. Megjegyzendő, hogy irányított antennákkal akár több kilométer is áthidalható, és csak a józan ész szab határokat, a felhasználhatóságot illetően.

A tesztelésen járt WLAN eszközök mindegyike a tajvani Planet cég termékei közül került ki, és kivétel nélkül az IEEE 802.11b szabványt támogatja. A vezeték nélküli hálózati kártyák minden verziója fel van itt vonultatva, PCMCIA, USB és PCI csatolófelülettel ellátva. Emellett két access point is tiszteletét tette nálunk, ezek közül az egyik 22 Mbit-es sebességre képes a csatornák megduplázásával, de ehhez szükséges egy erre a sebességre alkalmas hálózati kártya is. Erre a sebességre alkalmas a PCMCIA csatlakozós Planet WL-3555 WLAN kártya is, amely tesztünkben a leggyengébben teljesített térerőben, persze ez a szinte nem létező antennájának köszönhető. Egyszerű PCMCIA kártya kis toldalékkal a végében, ami kilóg a PC card slotból, és antennaként funkcionál. Két kis led található még rajta, az egyik a kártya bekapcsolt állapotát jelzi, a másik pedig, hogy kapcsolatban áll-e más WLAN kártyával, vagy access pointtal. Sajnos, mint említettem, ez az eszköz volt a legérzékenyebb az árnyékolásra vagy a távolság növekedésére, de ez nem csak a kis antennának, hanem mobil eszköz lévén a gyenge adóteljesítménynek is köszönhető. Viszont a leglátványosabb mégiscsak az, hogy belépünk egy irodába, és azonnal hozzáférünk laptopunkkal a vállalati LAN-hoz vagy az Internethez. A másik WLAN hálózati kártya a Planet WL-8305 PCI-os csatalófelülettel rendelkezik, és ez is tudja a 802.11b+ szabványt, azaz képes 22 Mbps-os sebességgel kommunikálni. A kártya már az alap kiszerelésben hozzáadott antennával is jól szerepelt, de ez még tovább fokozható, ugyanis az antenna leszerelhető, és akár külső egység is ráköthető. Természetesen nem maradhat ki az USB csatlakozású Planet WL-U350 WLAN adapter. A dokumentációja szerint kihasználja az USB 1.1 port elméleti 12 Mbit-es maximumát, így nem szenved csorbát a normál 802.11b szabványú 11 Mbps sebesség, bár itt már nyilvánvaló, hogy sok értelme nem lett volna a 22 Mbit-et erőltetni, majd egy USB 2.0-s verzióval érdemes lesz párosítani a „g” szabványt is. Ez az egység is elég jó vételi képességekkel rendelkezik, ez persze köszönhető a kihajtható antennának és a hosszú USB kábelnek, amivel jobban pozícionálható, mint fix társai.

A WAP-1965 Access Point profi felhasználókat céloz meg, mivel ismeri a 22 Mbps-os sebességet, külső antenna is csatlakoztatható hozzá, amivel elképesztő távolságok érhetők el; a firmware-e frissíthető az esetleges későbbi szabványokra, a csatlakoztatható kliensek száma 63, ismeri a 256 bit-es titkosítást is. Alapban két antennával van szerelve, egy tápegység jár hozzá, és ha azt bedugjuk, WLAN kártyáink azonnal felismerik és felajánlják a csatlakozást hozzá, amit a későbbiekben automatikusan is megtesznek, beállítástól függően. A másik access point a WAP-3000-es típusjelzésű, némileg szerényebb kivitel, nincs külön antennája, hanem széthajtható, és felső fele szolgál adóvevő egység gyanánt. Ehhez is külső tápegység jár, fel van szerelve egy USB porttal, amin keresztül az eszköz konfigurálását végezhetjük, ezen kívül két darab ethernet aljzattal is el van látva, az egyikbe például a kábelmodem kábelét dugva azt hiszem, nem kell ecsetelnem, hogy milyen lehetőséghez jutunk Ez a access point „csak” 11 Mbit-re képes, de ez az olcsóbb árában is realizálódik, ami miatt igen vonzó termék lehet.

A legfontosabb érvek a vezeték nélküli hálózatok mellett, hogy nincs drága kábelezési költség, olyan helyen is kialakítható, ahol a kábelezésre nincs lehetőség, és növekvő sebességükkel és egyre csökkenő árukkal egyre komolyabb alternatívát képeznek a vezetékes megoldásokkal szemben. Nem kétséges: a WLAN nagy jövő előtt áll, és egyszer, a nem túl távoli jövőben ki is válthatja a hagyományos vezetékes hálózatokat. És akkor még nem említettünk szót a rendkívül sokoldalú felhasználhatóságáról, például manapság már a világ összes nemzetközi repülőterén – még a Ferihegyi 2/b terminálban is – elérhető WLAN szolgáltatás, amit egy WLAN kártyával ellátott notebookkal és esetleges fizetési vagy azonosítási feltételek teljesülése esetén szabadon használhatunk. A WLAN-nal lefedett területek közé rövidesen bekerülhetnek egyéb helyek is, például a legnagyobb hazai mobilszolgáltató az összes saját ügyfélszolgálati irodájában is elérhető, de későbbiekben akár könyvtárakban, vagy más közintézményekben is elérhető lesz.

A Planet eszközöket a Ramiris Rubin Rt. biztosította.

Füleki László

SZÁMÍTÓGÉP, VAGY GYURMA?

A számítógépeket használók egy része egy idő után indíttatást érez arra, hogy valamilyen módon külsőleg is egyedivé varázsolja hardverét. Szerencsére mára a kommersz kategóriába eső eszközöket is valamilyen egyhangúságot megtörő irányvonalon megindítják a gyártók, hogy ezeket vásárolva egyrészt esztétikailag csábítóbb külsejű komputerrel legyünk gazdagabbak, másrészt hogy kedvet csináljanak a már sokféle lehetőséggel bővülő „spoiler” és „ködlámpa” kínálat felhasználására.
E havi írásomban egy-két ötletből szemezgetve igyekszem látványos kedvcsinálót nyújtani, hogy mindenki átérezhesse az optikai tuning örömeit.

Ha „villogni” szeretnénk számítógépünkkel, arra több lehetőségünk is adódik, de mindenek előtt be kell szereznünk a szükséges fényforrásokat, és utat kell engednünk a fénynek a házból kifelé, mert bármennyire is ügyesek lennénk, nem valószínű, hogy megoldjuk egy akár fél milliméteres fémlemez átvilágítását. A számítógépház megmunkálásához egy komoly szerszám arzenálra van szükségünk, különféle fúrók és fúrófejek, különböző fogók, fűrészek és egy lemezolló jelenléte, ezek a szerszámok bizony komoly segítséget nyújtanak az alapvető készlet mellett, mely a szokásos csavarhúzó, csipesz és egyéb munkát segítő nélkülözhetetlen összetevők gyűjteménye. Mivel a számítógépház eltávolított részeit javasolt pótolni valamilyen fényáteresztő anyaggal, ezért erre a célra javasolt tiszta vagy színezett plexilapokat beszerezni – ez a műanyagfajta, nemhogy megfelel a célra, hanem szilárdsága melletti könnyű megmunkálhatósága miatt egyenesen ideális. Állítani merem, hogy a plexit egyenesen a moddereknek fejlesztette ki a NASA. A ház választásakor már érdemes megfontolni, milyen átalakítást is tervezünk valójában, ehhez tüzetesen is javasolt a ház szerkezeti felépítését is elemezni, mert egy kis lemezmerevítés is sok bosszúságot okozhat. Az igényes munka végett óvakodjuk a kalapáccsal való tákolástól, inkább tervezzük meg pontosan a műveleteket. A megmunkálni kívánt házat a legapróbb csavarozható, kattintható elemekig szedjük szét, mert így átláthatóbban tudjuk alakítani. Ha sík felületű lemezen akarunk nyílást vágni, rajzoljuk körbe a kívánt formát, majd a megrajzolt körvonalakon belül készítsünk furatokat, egymástól körülbelül egy centiméteres távolságra. Ezt követően lemezollóval vágjuk át a furatok közötti helyet, lehetőleg úgy, hogy a finommegmunkálás (reszelés, csiszolás) során minél kevesebb távolságot kelljen korrigálni az „alaprajz” körül, a felület csiszolása ez után következik – és igényes munkáról lévén szó nem kispórolható lépésnek számít. Egyes házakban még eredetileg is vigyáznunk kell kezeinkre összeszerelésnél, de a lemezolló után hagyott felület még veszélyesebb tud lenni. Ha elkészültünk a fémfelület megmunkálásával, javasolt lefesteni, vagy gumicsíkkal körbevonni az „ablakot”. Ezt követően megkezdhetjük a műanyag lap megmunkálását és rögzítését. A lap körbevágására használhatunk fűrészt is, bár ez csak a megfelelő vastagságú műanyaglap használatánál lehet hatékony. A lap rögzítését többféleképpen elvégezhetjük, ha pontosan a nyílásba szeretnénk illeszteni, használjunk gumisínt a körülfogására, és felhelyezéskor ragasszuk össze. Közvetlen ragasztással is rögzíthetjük a lemezt, ilyenkor arra kell ügyelni, hogy minden irányban legalább 10-20 mm-rel nagyobb legyen a vágott alakzatnál, hogy kellő méretű ragasztási felületünk legyen a rögzítéshez. Természetesen ugyanez a méretkülönbség tekintendő iránymutatónak akkor is, ha popszegeccsel vagy csavarral erősítjük össze a két anyagot. Fontos, ha levegőréstől fosztjuk meg a számítógépházat, akkor azt mindenképpen pótoljuk, de ha nem, akkor is érdemes további szellőzésre alkalmas réseket nyitni a házon, a mai konfigurációk esetében biztos nem fogjuk megbánni.

Most, hogy rendelkezünk „betekintéssel” a ház belső életébe, kiválaszthatjuk a házat ékesítő fényforrást is. Természetesen itt sem szűkölködhetünk lehetőségekben, a neoncsőtől kezdve a színes izzókon keresztül számos lehetőségünk van, de fontos azonban figyelembe venni, hogy a neoncső és a hagyományos villanyizzó is hőt termel, márpedig hőforrásból így is több van a kelleténél egy számí-

ÉRDEMES SEBESSÉGET VÁLTANI

A szerkesztőségbe érkező levelek alapján feltételezhető, hogy Kedves olvasóink nagy része még mindig ragaszkodik a RÉGI, megszokott Windows operációs rendszeréhez, mely sajnos elavult megoldást jelent a hardver kihasználtságát illetően. A Windows 98 Second Edition-t és Windows Millennium Edition-t, valamint elődeiket használva észre fogjuk venni, hogy a hardver nem élvezi a megfelelő támogatásokat, ez sebességcsökkenést, radikálisabb esetben folyamatos instabilitást eredményezhet – ez abból adódik, hogy a Microsoft is kijelentette, hogy bizonyos operációs rendszerei után már nem köteles terméktámogatást nyújtani. Ez azt eredményezte, hogy a hardvergyártók szoftver (driver) laborjai, átcsoportosítva erőforrásaikat, az NT kernelhez optimalizált meghajtó programok fejlesztésébe helyeznek nagyobb hangsúlyt. Ebből mi felhasználók azt vehetjük észre, hogy esetenként egy adott játék gyorsabban, szebben, stabilabban muzsikál egy Windows XP-n, mint akár egy Second Edition-ön. Mivel a levelekben megírt konfigurációk nagy átlagban képesek lennének futatni az újabb generációs operációs rendszereket, így azzal a javaslattal élnék, hogy akinek 256 megabájt memóriája, 1 GHz körüli processzora és legalább 10 gigabájt merevlemez kapacitása (Az XP-nek, mint alaprendszer, körülbelül másfél gigabájt elegendő) van, bátran, sőt javasoltan intézkedjen a „rendszerváltás” lefolytatásáról.

tógépház belsejében. A LED (Light Emitting Diode) ugyan szintén termel hőt, ám ennek mennyisége elhanyagolható. Beszerezhetők gerjeszthető szalagok, ezeken egy illuminátor réteg van, mely elektromos gerjesztés hatására világít, valamint a neont helyettesítő hideg katódcső is remek alternatíva. Ez utóbbi akár UV fény előállítására is képes, és nem kell ecsetelnem, hogy milyen ördögi effekteket tudunk UV fény segítségével megvalósítani... Ha megvan a megvilágítás, még mindig nem végeztünk, a számtalan átlátszó ventilátor és egyéb nyalánkságok mellett olyanban is gondolkozhatunk, hogy vezérlő elektronikát kötünk a bekötött LED-ekre, melyek ettől felváltva villognak, vagy akár a gép hőmérsékleti állapotáról is tájékoztathatnak egyfajta digitális diagram (LED sor) formájában. Kaphatók olyan összetevők, például IDE kábelek, melyek UV fényben világítanak, de abszolút alkotói szabadságot kaphatunk a csak UV fényben látható festékek használatával is.

Az Interneten számos jól sikerült „sufnituning” házról láthattok képeket és igen jó leírásokat, én egy nagyon elszállt példánnyal találkoztam a minap – azt hiszem, a kép önmagáért beszél, ez az igazi magasfeszültség! Remélem, kapok egy-két reagálást a *hardverforum@pcguru.hu* e-mail címre, addig is jó barkácsolást!

Kovách Kornél
www.netsmith.hu

Fizessen elő, mert ez a kényelmes gazdaságos kézenfekvő megoldás!

CHIP MEGRENDELŐSZELVÉNY

☐ Egész évre – 23 % kedvezménnyel – 12 szám – 11 952 Ft
☐ Fél évre – 23 % kedvezménnyel – 6 szám – 5976 Ft

Az előfizetés kezdete 2003/ hó Példányszám: Fizetés módja: csekk ☐ átutalás ☐

Ügyintéző/megrendelő neve:

Számlázási név:

Cím:

Kézbesítési név:

Cím:

Telefon: E-mail:

A megrendelő aláírása:

Kérjük, küldje vissza ezt a megrendelőszelvényt a **888-3499**-es faxszámra vagy a **Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.** címre! Megrendelését a **terjesztes@vogelburda.hu** e-mail címre is elküldheti. Előfizetéssel kapcsolatos kérdéseivel keresse munkatársainkat a **888-3421**-es telefonszámon. Ez az ajánlat új, belföldi előfizetésekre vonatkozik.
A sorsoláson azok vehetnek részt, akik 2003. április 23-a és május 12-e között előfizetnek a CHIP magazinra. Sorsolás: 2003. május 23-án a szerkesztőségben. (1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.) A nyerteseket postán értesítjük. A nyeremények készpénzre nem válthatók. Az akcióban nem vehetnek részt a Vogel Burda Communications Kft. és a Vogel Publishing Kft. alkalmazottai és azok közvetlen hozzátartozói.

Sziasztok! Remélem, eme egyszerű, kicsit suta üdvözlésből kicsit kiérzik a tegnap esti buli hatása, a Főszerk (Szia Bear! – ***Szia!*** **–** ***Bear*****) szorongató keze a nyakamon (*****naná!!!*** **–** ***Bear*****), hogy már megint utolsó nap van lapzárta előtt, valamint az a tény, hogy itt van egy újabb tavaszi hónap, ami egy kicsit az őszhöz hasonlít. De hát nem tehetek róla, mert vannak a világon lányok, meg suli, meg, igen a fő ok: Freelancer! Tök jó game, persze ez nem mehet a CS rovására. Hát igen, most megy a hangulatomhoz ez az idő, fagyjanak is el a fák mind, hisz nekem megint dolgozni kell, pedig péntek van... Na, a fákat inkább ne bántsuk, szegények úgyis szívnak eleget, mert hát belőlük készül a lap, úgyhogy inkább előlépek hivatásos favédővé (bírtam én már az enteket is... :)) (*****élénk a fantáziám, most meg az entek elől menekülő Grillo-t látom, ahogy fennhangon sikítozik – „Én csak egy külsős vagyok, nem tehetek róla” – Bear*****). Elég a baromságaimból, lássuk a tiéteket!**

DUPLA ÉLVEZET

Tegyél be, mert igen! Mert ha nem, akkor nem!
[erre írd azt: Igen, persze, máskor is, szívesen!]
Dávid Balázs, Szeged

Szia!
Dávid Balázs vagyok Szegedről. Most írok másodszorra (1 perce írtam először), annak ellenére, hogy két éve előfizetőtök vagyok. Ha ez a levél számodra nem sértő, pikáns, pimasz, undorító, perverz, mocskos, ajjadék, és úgy tartja kedved, betehetnél a levrovba, persze csak akkor, ha nem esik terhedre! Köszi

Úgy gondoltam, beteszem az elejére ezt a dupla művet, és gyorsan túlleszek a nehezén, de aztán átnéztem a többi üzenetet, és rájöttem, hogy tök mindegy a sorrend, még előttem áll a krém.
Kedves Balázs! Számomra nem sértő, pikáns, pimasz, undorító, perverz, mocskos, ajjadék a mailed, valamint egyáltalán nem undorító, unalmas és értelmes. Kedvem meg mindig van, úgyhogy remélem, boldog vagy. Írj majd harmadszor is, csak kicsit nagyobb időközzel (2-3 hónap).

ELÉGEDETT ÍRÓ!

Kedves Grillo!
Örömmel vettem, hogy beraktad a levelemet az előző (2003/4)-es PC GURU-ba. Az a helyzet, hogy most éppen a suliban vagyok, úgyhogy rövidre fogom. Szerintem ez a szám is tökéletes lett. Bár lenne egy tippem: Szerintem jó a mentőöv, de sokkal jobb lenne, ha levélben is válaszolnátok. Csak megjegyzem, hogy egy konkurens lap. De nem az!!, csinál ilyet. Így szerintem több hívet tudnátok toborozni.
Ha má erről van szó: Nekem nem indul az Industry Giant. A PC GURU-s.
Vmi System32-őt emleget. Nem tudnátok segíteni? Szívesen játszanék vele.

Örömmel hallom, hogy azért még jártok suliba! Mert azért az nem olyan rossz (ezt most ironikusan kell érteni). A mentőövbe én nem írok, úgyhogy ennyi, de majd jól elolvassák ezt a srácok, és megemberelik magukat. Az Industry Giant engem is érdekel, úgyhogy itt most elvileg Bear fog valamit válszolni. (***Az IG csak arra volt érzékeny, ha több meghajtó volt a gépben, írd meg konkrétan a problémát, megpróbálunk segíteni rajta – Bear*****)**

RÖVIDEN: CS

Üdv mindenkinek és Hy minden Cs mániákusnak

Csatlakozni szeretnék ahhoz a Bajtársamhoz aki azt írta az előző számban(2003/4), hogy örül hogy egyre több CS rajongó ír a levrovba, ez szerintem is király!!
Nekem személy szerint, ahogy megjelenik az újság rögtön irány a bolt majd a csomagolás lemarcangolása után az első oldal ahol kinyitom az újságot az a levrov és hogy miért ? Azért hogy átfussam a szememmel a szöveget, és egy betűt keresek illetve két szót. Ez a kettő: (CS, COUNTER-STRIKE) tudom, hülye szokás.
Pár szót a CS-ről : szerintem a CD-n a Rovat, már mint a CS rovat, tehát szerintem király, néha kevés és ez kár az utóbbi rovat valami szuper volt, azon el lehetett csámcsogni (király vagy Hunter).
Amúgy szerintem is kéne a CD-re egy szerver lista, és segítségnek az, hogy hogyan lehet használni azt a vacak HLTV-t mert sajna, nekem nem megy (de ha valaki tud segíteni, annak megköszönném).
A serveres dolog szerintem is jó ötlet, pláne ha részletesen leírjátok.
Most másról:
Az újság király, így ahogy van, nem kell ezen annyit rágódni!
A 2003/4 számban egy gyerek erősen fikázta a szöveged, szerintem tök jó, pláne ha humorizálsz PL: „néztem mint kezdő homoszexuális a gőzfürdőben” idézet: Grilló hely :PcGuru 2003/2 szám, levrov, ötödik levél, hetedik bekezdés. Na, szóval szerintem az ilyen levekre kár a tintát pazarolni.
Na viszlát megyek a haverokkal Cs-zni, egy jó helyre, ahol csak 200Ft/óra.
By:Csordy

Ui.: Csak így tovább!!! Ja, aki cs-zik, az ne csaljon mert úgy járhat
Mint a videóban!!:)
COUNTER-STRIKE FOR EVER!!!!!
Légyszi tedd be a levelemet a Levrovba!!!plz:)

Hehe. Örülök, hogy örülsz. Viszont én nem csak a CSseknek, hanem mindenkinek, aki ír. Egyet kérek: ne az újság címére írjatok, hanem az enyémre (ld. a rovat végén), mert elég körülményes, mire ideérnek hozzám. Mellesleg még olvasóként én is mindig a Levrovot olvastam el (most már nem). Az általad idézett idézet tényleg idézett, méghozzá szegény Hofitól (de hiányzik), csak ő nem homoszexszuálist mondott. A kérdéseiddel megkerestem kedves Hunter kollégát, aki szép hosszú választ írt, íme: ***Sajnos már nem tudok szerverlistával szolgálni, mert ha leírnám ide, akkor több levél nem férne a jövő havi levrovba se :)*** **(szörnyű lenne),** ***de ígérem, hogy a következő CS rovattól benne lesz, de ha valakinek sürgősen kell, az a címről leszedheti. Na tehát a HLTV használata egyszerűbb, mint gondoljátok... Abból indulok ki, hogy szerverre azért tudtok csatlakozni. :) (Play CS > Play Online) Itt Add Ip, beírod a server ip címét és a portját (pl.: xxx.xxx.xxx.xxx:27001, a vége a port (lehet más is), és az x-ek helyett számokat írj. :) Ha ez megvan, akkor rákattintasz 2x a szerver nevére, és már megy is. (Persze nem árt egy eredeti Half-Life...)***
Üdv: Hunter

U.I: A mostani CS anyag mennyisége se semmi... A „kevés anyag” probléma nem valószínű, hogy még egyszer előfordul. :)
És most majd mindenki olyanokat fog nekem írni jövő hónapra, hogy túl sok a CS a levelezésben. Igazatok van, de múltkor meg a fociból volt nagyon sok.

VÁLASZOLOK, CSAK NE SÍRJ

tsá
Ez már a második levelem. Az előzőre nem válaszoltatok, pedig nagyon érdekel, hogy mi van. Az újság nem rossz habár... Mért nem válaszoltok egyébként. Úgy érzitek ti vagytok a nagymenők és nem válaszoltok senkinek sem. Hát nekem ez nagyon nem jön be, főleg azért, mert olyat kérdezek, kérdeztem, kérdezni fogok, amikre szeretném tudni a választ. Szóval nem ártana, ha egy kicsit beleháznátok a válaszadásba. Nem győzöm hangsúlyozni, hogy nem válaszoltok a leveleimre, pedig már vagy csomó ideje föladtam őket. Vagy azért nem válaszoltok, mert fikáztam a havi teljes játékot, hogyha csak ez kell, hát tessék: a márciusi teljes játék tök jó. Na mi van most már válaszoltok a levelemre vagy nem, azt akarjátok, hogy külön kérvényt nyújtsak be?
Egész más téma, mivel nem válaszoltatok a levelemre ezért valami nagyon nehezet kérdezek tőletek, de igazat válaszoljatok, ha egyáltalán válaszoltok.
Na tehát a kérdésem az, mi az hogy: FPS RPG CRPG RTS.
UI:leves
$ajt

Na, akkor itt most olyan választ kapsz, hogy csak na. Az nem baj, hogy több levelet írtál, mert legalább gyakorolsz, és nem kell nyalizni, hogy jó a játék, mert nem én készítettem, mert különben sem érek rá játszani (csak a feljebb említett 2 gaméval). Szerintem a leveledre nem azért nem kaptál választ, mert nem szeretlek, hanem mert mondjuk elfelejtettem, vagy nem jutott el hozzám (Milyen címre is írtad? Mert az enyémre nem). Az FPS az a First Person Shooter, az RPG az a Role Playing Game, CRPG most nem jut eszembe, az RTS meg a Real Time Strategy. Remélem, elégedett vagy.

LEHETETLENSÉG

Sziasztok. Naszóval: Nagyon jó az újság régóta olvasom, szinte a kezdetektől. Csak így tovább. Megmondjam mennyi fogad van??? Tuti eltalálom.. 189??? Na jó, csak vicc volt..:D Hogy hogy lehet papírral sört kinyitni?? Egyszerű: SZOKJ LE A SÖRIVÁSRÓL HA NINCSEN SÖRNYITÓD...:D Üdv remekek vagytok.

Hát ez nem a te napod, mert fogam kevesebb, eszem meg több annál, hogy leszokjak a sörről (bár a tegnap este után...). Akkor már inkább veszek egy rendes nyitót.

ÚJABB IRODALMI MEGNYILATKOZÁS

Hali Grillo!!
háát csak annyi a történet hogy fogtam magam és azt a légnemű agyam, és írtam neked egy "verset" ne nézz hülyének, csak úgy jött!
na ez lenne a vers:

Cím: nincs címe
Író/költő: na ez azért túlzás (egyébként meg a "művésznevem":
ANALFA BÉLA

Három mókus szaladgál szanaszét a réten
Az egész erdőt felgyújtották poénbol a héten
Kergeti őket minden állat: bagoly, diszno, papagály
Miközben ők futottak feltünt egy nagy akadály.
Ki lehet ez? - kérdi eggyik, s közben lábát tette
Vagy egy disznó vagy egy tuskó vagy a barna medve
Beugrottak az oduba, mert a medve rendör volt.
De az eggyik mókus kinmaradt és rekedt hangon így szolt:
Apu engedj be az a nagymedve az biztos - biztos szétszedne!
Apu engedj be az a nagymedve én megbántam mindent már!
Gyorsan-gyorsan észbe kapott cselekedni kéne,
Mert ha ez itt nyakon ragad életemnek vége
Gyorsan-gyorsan lépten nyomon lábain futni kezdett
Közben erről apja, báttya tudomást se vettek
Apu engedj be az a nagymedve az biztos - biztos szétszedne!
Apu engedj be az a nagymedve én megbántam mindent már!
na hogy tetszik? remélem jó, de ha nem akkor is lehet legalább egy jót röhögni rajta: András

Ui: a helyesírást ne nézzétek, úgyis van költői szabadság :-)

Én nem nézek senkit hülyének, ha meg igen, akkor nem árulom el. A verseknek mindig örülök, főleg, ha van bennük rím, meg trocheus, meg visszatérés. Meg annak is örülök, hogy nem mentem irodalmárnak, mert akkor lehet, hogy a hajamat tépve futkosnék valamelyik nagy téren, persze közben nagyon hangosan sikítozva. De így nem (mármint nem valami téren, csak bent a szobámban). Ja és érdekelne a folytatás, hogy elkapta az izé a mókucit, vagy beengedték azok a rohadék rokonai?

KRITIKA ÉS KRITIKA ÉS...

Hi Grillo! Hello PcGurnya!
Szokásos módon kezdek: Király az újság + hasonlók.

Kritika:
Szerintem túl sok helyet foglalnak az újságban a végigjátszások, ezeket szinte sosem olvasom, mert jobb szeretem magam végig szenvedni a pályákat, és különben meg elférne a cd-n, ha már végképp nem megy a játék.
Jók a mobil hírek, csak sok, ez egy számítógépes lap vagy mi? A legjobbak a bemutató és az ismertetők, mert szerintem a leggtöbb ember csak arra kíváncsi, hogy mit is tud a game, milyen újdonságok, érdekességek és jó ötletek vannak benne, érdemes-e beszerezni? Bosszantó, hogy fain játékokat lepontoztok, csak mert pár poligonnal kevesebb alkotja az elenfeleket, mint pölö a Dúúm3-ban, viszont a játékélvényt visszavető "súllyos" hibákat szinte figyelmen kívül hagyjátok.
Tetszenek a filmes és könyves cuccok is, bár ritkán találjátok el az ízlésemet (bár ezért nem kell sírva fakadnotok).

Más:
Nem tudom ki mennyire emlékszik még a c64-re, de ott a programoknál azt lehetett megfigyelni, hogy a gép változatlansága ellenére egyre szebb és jobb proggik jöttek ki. Köszönhető ez a programozók fantasztikus leleményességének és tehetségének. A mai programozók meg "csak" megírnak egy jó játékot kiadják, aztán már "csak" a megfelelő erősségű gépnek kell a piacra kerülnie, hogy a kiválasztott kevesek max beállításokkal nyomhassák a cuccot.
Megint más:
Papírlappal a következő képpen lehet sörös üveget nyitni: Egyszerűen rá kell írni: Anyu, nyissd ki a sört és hozzd be légyszi. Hát ennyi.

Hogy mit csinálsz szab.idődben? Valószínu gépezel, bár ennél valószínűbb, hogy kiolvadt atomerőművek kertjeit gondozod.
Na csá mindenkinek: Koczek

A pontozás eléggé szubjektív, én valószínűleg a legtöbb sportjátékot be sem tenném (*Főleg a bugos FIFA-t.... igaz Grillo? – Bear*) stb., szóval ezt a cikkíróknak kell megmondani, én teljesen átérzem a gondod, bár legtöbb esetben igazuk van, nem emlékszem olyan esetre, amikor egy jó gamét 30%-ra értékelt volna akárki is. Én igen jól emlékszem a C64-re, sőt a Sinclairre is, és szép volt az akkoriban, de most a programozók nincsenek rákényszerítve, hogy így készítsenek játékokat (*ezért kell retro gépekkel és retro játékokkal játszani – Bear*). *Ez van, haladni kell a korral.*
A nyitási technikád nem rossz, bár itt a koliban elég gáz lenne, azt hiszem, szomjan halnék. A kertészkedés meg tök jó, főleg mutáns húsevő növényekkel.

Elég legyen mára ennyi, azt hiszem, megyek, és eszem valami zsírosat, vagy véreset, a lényeg, hogy sok legyen, és szinten tartsa amúgy teljesen tökéletes alakomat (a hasamnak lassan külön személyi számot kell kérnem). Legyetek jók, mert miért ne, bár ezen az elven legyetek inkább rosszak, csak senki meg ne tudja! Húzzatok bele, mert május után június jön, és csak az kap évvégére a jó bizonyítványáért dicséretet (mást úgysem, pl. pénz, vagy autó, vagy e hónapos világkörüli út), aki tanul. Júniusban találkozunk, addig is írjatok!

Grillo
grillo@irj.hu

PROGRAMAJÁNLÓ

2003 MÁJUS 5. - FILMBEMUTATÓK

Kínzó mindennapok
(Trouble Every Day - francia-német, feliratos)
X- Men 2
(amerikai, szinkronizált)
Brian Singer, a hatalmas anyagi sikereket elért X-Men alkotója újra a rendezői székbe ült, hogy kedvenc Marvel-képregényhőseit ismét háborúba hívja. A rendező legújabb filmjében még több akciót, még jobb történetet és természetesen jóval több mutánst ígér... csak győzzük kivárni!
Femme Fatale
(francia-amerikai-német, feliratos)
Egy veszedelmes elme vallomásai
(Confesssions of a Dangerous Mind - amerikai, feliratos)
A rendezőként bemutatkozó George Clooney a kétszeres Oscar-jelölt és sokszoros díjnyertes Charlie Kaufman (A John Malkovich menet, Adaptáció) bravúros forgatókönyvét vitte vászonra. Kettejük munkájának gyümölcsét a legendás showman, Chuck Barris munkásságát feldolgozó művet mind a szakma, mind pedig a közönség kitörő lelkesedéssel fogadta.
Becsületkódex
(La Mentale - francia, feliratos)
Beszélj a szerelemről
(Parlez-moi d'amour - francia, feliratos)

2003 MÁJUS 4-5.

Koncz Zsuzsa koncert az Erkel Színházban

2003 MÁJUS 6.

Benkó Dixiland Band koncert a Budapesti Kongresszusi Központban
A 45 éves (!) Benkó Dixieland Band vállalkozott első ízben arra, hogy a modern Amerika és a jazz születésének egybeeső korát egy sokszínű zenei anyaggal ábrázolja. A végeredményt májusban mindenki meghallgathatja.

2003 MÁJUS 8. - FILMBEMUTATÓK

Tökös csaj
(The Hot Chick - amerikai ,feliratos)
Bölcsőd lesz a koporsód
(Cradle 2 the Grave - amerikai, feliratos)
Hogyan veszítsünk el egy pasit 10 nap alatt
(How To Lose A Guy In 10 Days – amerikai, szinkronizált)
A számat figyeld!
(Sur mes lévres - francia, feliratos)
New York bandái
(Gangs Of New York - amerikai, feliratos)

2003 MÁJUS 13.

GTA Vice City megjelenés

2003 MÁJUS 14-16.

E3 – a világ legnagyobb játékkiállítása
Idén májusban is megrendezésre kerül minden idők legnagyobb játékkiállítása, ahol a szakma összes jelentős kiadója képviselteti magát. A los angelesi expón természetesen a PC Guru csapata is jelen lesz, úgyhogy nemsokára első kézből számulunk be a kint látottakról.

2003 MÁJUS 15. - FILMBEMUTATÓK

Szakítópróba
(Just Married - amerikai, feliratos)
Lakótársat keresünk
(L'Auberge espagnole - francia, feliratos)
A fiú
(Le Fils - belga-francia, feliratos)

2003 MÁJUS 14.

Mark Knopfler koncert Budapest Sportarénában

2003 MÁJUS 15.

Paul McCartney koncert Budapest Sportarénában
A Beatles legendás énekes-gitárosa, szüleink és nagymamáink legnagyobb örömére nemsokára hazánkba érkezik, hogy az új BS Sportarénát csurig töltve mindenki számára emlékezetes pillanatokat okozzon.

2003 MÁJUS 20.

Rise of Nations megjelenés
Medieval Total War: Viking Invasion megjelenés

2003 MÁJUS 22. - FILMBEMUTATÓK

Mátrix: Újratöltve
(The Matrix Reloaded - amerikai, szinkronizált)
Andy és Larry Wachowsky formabontó víziója újabb állomásához érkezett. A monumentális produkció amerikai tesztvetítésén a szakma nagyjai egyöntetűen meghajoltak a testvérpár legújabb munkája előtt, amelynek hazai premierje a film forgalmazójának ígérete szerint egybeesik az amerikai bemutatóval.
A kilenc királynő
(Nueve Reinas - argentin, feliratos)
Donnie Darko
(Donnie Darko - amerikai, színes, feliratos)

2003 MÁJUS 23.

V-Tech koncert Budapest Sportarénában

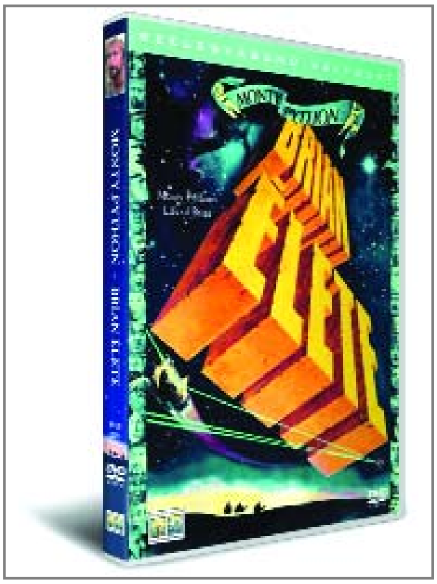
2003 MÁJUS 27.

DJ Bobo koncert a Margitszigeti Szabadtéri Színpadon
A svájci származású szupersztár ismét Budapestre látogat, hogy 250 aranylemez után újra elbűvölje tini hallgatóságát. Ha május végén egy fergeteges bulira vágysz, mindenképpen látogass el a Margitszigeti Szabadtéri Színpadhoz.

2003 MÁJUS 29. - FILMBEMUTATÓK

Az utolsó éjjel
(The 25th Hour - amerikai, feliratos)
Cinema paradiso (rendezői változat)
(Cinema Paradiso:The New Version - olasz-francia, feliratos)

BRIAN ÉLETE



Rendező: Terry Jones
Szereplők: Terry Jones, Graham Chapman, Michael Palin, John Cleese, Eric Idle, Kenneth Colley, Spike Milligan, Terry Gilliam, George Harrison
Hang: magyar (Dolby Digital 5.0), angol, német (Dolby Digital 5.1)
Kép: 16:9 (1:85.1)
Felirat: magyar, angol, arab, bolgár, horvát, cseh, dán, holland, finn, francia, német, görög, héber, hindi, izlandi, olasz, norvég lengyel, portugál, szlovén, svéd, török
Extrák: A film előzetese; Így készült a film; A Pythonok (50 perces dokumentumfilm az alkotókról)
A filmet Magyarországon a Warner home hozza forgalomba.

Ki gondolta volna, hogy a legendás és megismételhetetlen kultuszfilm, a Gyalog-Galopp után a Monty Python színitársulat képes lesz újra elvarázsolni az angol humor kedvelőit? A Gyalog-Galopp után 4 évvel az angol komikuscsoport a Kerekasztal Lovagjainak kivesézése után magát a Bibliát tette szatírájuk célpontjává. Természetesen a hívők és az egyházi szervezetek nem nézték jó szemmel a számukra ízléstelen vígjátékot, melyben a Pythonok a Jézussal egy időben született zsidó Brian történetét mesélik el, aki kalandjai során többször Jézusba botlik, míg végül mártírként a keresztfán végzi, hogy ott kínok és szenvedések közepette vidáman elénekelhesse, hogy nézd mindig az élet napos oldalát.

A film a keresztény és zsidó csoportok tiltakozása ellenére a Galopphoz hasonlóan kultuszfilm, és a művészmozik egyik leglátogatottabb előadása lett – éppen ezért örömmel vettük, hogy április 15-től digitálisan feljavított képminőségben hazánkban is megvásárolható. Fontos megjegyezni, hogy a Brian élete technikailag felújított eredeti, klasszikus szinkronnal jelenik meg, ráadásul a lemezen található több mint háromnegyed órás, a Pythonokról szóló dokumentumfilmet a kiadó magyar felirattal látta el! Kötelező darab!

MÉRGES PÓKOK

Rendező: Ellory Elkayem
Szereplők: David Arquette, Kari Wuhrer
Hang: magyar, angol (Dolby Digital 5.1), török (Dolby Surround)
Kép: 16:9 (2.35:1)
Felirat: magyar, angol, arab, bolgár, horvát, román, szerb, szlovén, török
Extrák: Audiokommentár David Arquette és Rick Overton szereplők, Ellory Elkayem rendező és társíró és Dean Devlin producer közreműködésével; Kimaradt jelenetek; A film előzetese
A filmet Magyarországon a Warner home hozza forgalomba.

A kritikusok által joggal földbe döngölt, ám ennek ellenére őrületes kasszasikerű Függetlenség napja, majd az azt követő mérsékeltebb bevételt hozó Godzilla után Roland Emmerich úgy gondolta, hogy egy rövidebb időre visszavonul a rendezéstől, és inkább a produceri székből figyeli az eseményeket. Napjaink legnépszerűbb és legnagyobb hasznot hozó popcornmozi-rendezője tehát kényelmesen hátradőlt, és a karmesteri pálcát Ellory Elkayem kezébe adva elkészíttette a B kategóriás horrorfilmeknek emléket állító Mérges pókok horrorparódiát.

Mi történik, ha keresztezünk egy rakás egzotikus pókot egy kis mérgező vegyi anyaggal? Nos, nagy a veszély, hogy mindannyiunkat felfalnak. Erre döbbennek rá egy arizonai kisváros, Prosperity lakói, amikor hatalmas mutáns pókok hada lepi el az álmos utcákat. Gazellaként szökellő, hálóköpő és bélszívó óriáspókok elevenednek meg a különleges effektusok segítségével. A kétlábúak minden erejüket megfeszítve küzdenek ellenük, hogy a hollywoodi filmek sémáját követve nem először – és bizton állíthatom, nem is utoljára – megmentsék a világot.

Sasa

WARNER

Május 13.
Az igazság határa (Blood Crime)
Tabu (Taboo)

Május 13.
Véres munka (Bloodwork)
Igazság helyett (Salton Sea)
C-kosár (Juwanna Man)

Május 20.
Vagány Nők Klubja
(Divine Secrets of the Ya-ya Sisterhood)
Powepuff Girls – A mozifilm (Powerpuff Girls - The Movie)
Scooby Doo és a Vámpír legendája
(Scooby Doo & The Legend of the Vampire)

Május 27.
Austin Powers – Aranyszerszám
(Austin Powers)
Az iskoláját! (Stealing Harvard)
Egy férfi és egy nő
(A Man and a Woman)
Amerikai éjszaka (Day and Night)

INTERCOM

Május 6.
Különvélemény (Minority Report)

Május 13.
Pinokkió (Pinocchio)
A kék bolygó (Blue Planet)
A hűtlen (Unfaithful)
Felelősségük teljes tudatában
(Consesting Adults)
Kéz, mely a bölcsőt ringatja
(Hand that Rocks the Craddle)

Május 20.
Tenenbaum, a háziátok (Royal Tenenbaum)
A fegyverek szava (Windtalkers)
Kiskrapek visszavág
(Max Keeble's Big Movie)
A hal neve Wanda (Fish Called Wanda)

Május 27.
2020 A tűz birodalma (Reign of Fire)
Álmatlanság (Insomnia)

SPI

Május 7.
Csonthülye (Mr. Bones)

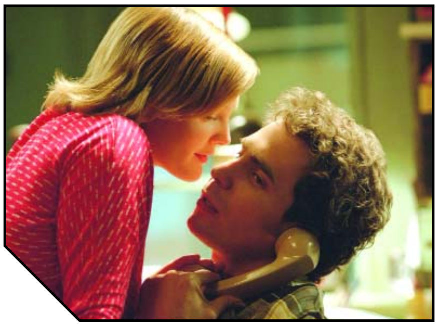
EGY VESZEDELMES ELME VALLOMÁSAI
(CONFESSIONS OF A DANGEROUS MIND)

Színes, feliratos amerikai film, 113 perc, 2002
Főszereplők: Sam Rockwell, George Clooney, Drew Barrymore, Julia Roberts, Rutger Hauer, Maggie Gyllenhaal, Jerry Weintraub
Forgatókönyv: Charlie Kaufman, Chuck Barris könyve alapján
Fényképezte: Newton Thomas Siegel
Zene: Alex Wurman
Rendezte: George Clooney

Ross doki kinőtte magát! George Clooney, akit anno a Vészhelyzet sármos orvosa szerepében ismerhettünk meg, az utóbbi időben egyre jobb alakításokat nyújt. Nemrég Steven Soderberggel produkciós céget alapított Secton Eight néven, és olyan filmekhez adta pénzét és nevét, mint az Álmatlanság vagy a Széftörők. Kicsit féltettem, hogy most rendezésre adta a fejét, de szerencsére aggódásom alaptalannak bizonyult. Hihetetlen érzékkel válogatta össze stábját, olyan színészekből, akiket az álomgyár méltatlanul mellőz, mint Rutger Hauer, vagy Drew Barrymore. Az igazi telitalálat azonban Sam Rockwell, aki a Halálsoronban a pszichopata Wild Bill szerepében csillogott, legutóbb pedig a Széftörőkben parádézott.

Rockwell ezúttal valós személyt alakít, aki valószínűleg az Államok történetének egyik legérdekesebb figurája. Chuck Barrisről a hatvanas évek közepétől a hetvenes évek végéig olyan elképesztő sikerű (amúgy borzalmas) tévés vetélkedőket talált ki, mint a The Dating Game, a Newlywed Game vagy a Gong Show. A legnagyobb merészség ezekben a műsorokban a szabadszájúság volt, hiszen addig ebben a műfajban előre megírt szövegek hangzottak el, nehogy a prűd nézők fülét sértse valami csúnya szó. Barris szakított ezzel, lerakva a modern kereskedelmi televíziózás alapjait, és olyan figurák felbukkanását előkészítve, mint Jerry Springer vagy Howard Stern. Ám az igazi meglepetés még hátra volt: az általa írt Egy veszedelmes elme vallomásai című könyv, alcíme szerint „a nem hivatalos Chuck Barris önéletrajz", amelyben bevallotta, hogy kettős életet élt: a showbusiness világa mögött a CIA bérgyilkosaként 33 embert ölt meg hazája érdekében. A mai napig nem tudni, igaz-e mindez, vagy csak Barris fantáziájának szüleménye. A könyvből Charlie Kaufman írt forgatókönyvet, aki olyan sikereket mondhat magáénak, mint a John Malkovich menet vagy az Adaptation (mindkettőért Oscarra jelölték!). Ez a script került Clooney kezébe, és rögtön a megfilmesítés mellett döntött.

Ezzel kapcsolatban érdemes megemlíteni, hogy Kaufman fent említett két könyvének sikeréhez hozzájárult a hozzá hasonlóan excentrikus Spike Jonze rendezése is. Clooney nem tudott ennyire elvont lenni, de szerencsére mindezt könnyedén, játékosan ellensúlyozza. Ez utóbbi sugárzik át a filmen: az, hogy a rendezőtől a színészeken át a stábig mindenki élvezte a forgatást. Nem véletlen, hogy a két női főszereplő jelképes 250 ezer dollárért vállalta el a szerepet, a pár percre felvillanó Matt Damon és Brad Pitt pedig ingyen. Mindez hozzájárul ahhoz, hogy mindenki lubickol a szerepében – elsősorban Rockwell. Élményszámba megy a játéka, Barris jellegzetes gesztusai és beszédstílusa mellett az igazi durranás a karakterre való tökéletes ráérzés, hiszen nem tudhatjuk, hogy a jóember valóban ügynök volt-e, vagy csak enyhén skizofrén, aki problémái elől egy képzelt világba menekült – a kíméletlen titkos ügynökébe, aki pillanatok alatt elcsábítja társát, a végzet asszonyát (Julia Roberts nagyszerű alakítása). Zseniális a film vége felé az a jelenet, amikor Barris a színpadon áll, és agyában összeomlik, összekeveredik az élete. Rockwell mozdulatlan arca, sötét, kifejezéstelen szeme, melyből lassan kibuggyan egy könnycsepp, felejthetetlen!



Mindehhez tökéletesen járulnak az Oscar-díjas Newton Thomas Siegel képei, a TV show-k színes világa mellett a magánélet sötét, depresszziós felvételei (a képkockákat digitális technikával dolgozták át utólag, megadva a szükséges tónust), amelybe csak Penny, Barris barátnője visz színt és életet (Barrymore remekel!). Clooney (aki maga is megjelenik a filmben) nagyon jól játszik ezzel, szinte szavak nélkül megismerjük a főhős lelkét – a kettős élet képeit valódi személyekkel készített riportbejátszások fűzik össze. Hadd jegyezzem meg, hogy néha nekem erőteljesen bevillantak Soderberg remek filmjének, a Traffic-nak képei és hangulata, de ez nem baj, hiszen Clooney nyilvánvalóan mesterének tekinti producertársát, és tőle tanulni egyáltalán nem szégyen.

George Clooney debütje véleményem szerint igen jól sikerült. Nem zseniális, de érdekes, ügyes és tehetséges. Persze emlékezhetünk olyan kollégájára, aki szintén bíztatóan kezdte rendezői tevékenységét, de farkasokkal ropott tánca után elsüllyedt a vízi világban, postásuniformisban... Remélem Clooney nem jár hasonlóan. A magam részéről bízom benne, és kíváncsian várom a következő filmjét. Folytassa, doki!

]{redenc

NEW YORK BANDÁI
(GANGS OF NEW YORK)

Színes, feliratos amerikai filmdráma, 166 perc, 2002
Főszereplők: Daniel Day-Lewis, Leonardo DiCaprio, Brendan Gleeson, Cameron Diaz, Henry Thomas, Jim Broadbent, John C. Reilly, Liam Neeson
Forgatókönyv: Jay Cocks, Kenneth Lonergan, Steven Zaillian
Fényképezte: Michael Ballhaus
Zene: Peter Gabriel, Bono, Howard Shore
Rendezte: Martin Scorsese

Van egy oldala New Yorknak, amelyet kevéssé ismerünk. A polgárháború mélyén gyökeredző idegengyűlölet nemcsak a feketéket érintette, hanem más, nem amerikai származású nemzetek fiait is. A legnagyobb közösség ebben az időben New Yorkban az íreké volt, akik a Five Point (három utca által határolt egy négyzetmérföldnyi terület Manhattanben) környékét népesítették be, és állandó harcban álltak a magukat natív amerikaiaknak nevező „őslakosokkal". Erről a témáról Herbert Asbury írt híres dokumentumkönyvet, mely megihlette Martin Scorseset – 1978-ban.

Scorsese olyan filmekkel ajándékozott meg eddig minket, mint a Taxisofőr, a Dühöngő bika vagy a Nagymenők. Ám valahogy sosincs szerencséje, elég az egyház által üldözött Krisztus utolsó megkísértésére gondolnunk, vagy arra, hogy eddig öt-öt Oscar és Golden Globe jelölést kapott – de megnyernie csak egyet sikerült, éppen ezen filmjével. A New York bandái Scorsese újabb vesszőfutása, hiszen több, mint húsz éve tervezi a filmet, de minden összeesküdött ellene, főleg a stúdió tett állandóan keresztbe neki. Most végre elkészült. Sajnos most, hiszen a Gyűrűk ura, a Kapj el, ha tudsz és a Chicago mellett ismét nem termett számára babér. Pedig nagyon megérdemelte volna…

A film olyan jelenettel nyit, amit sokáig nem fogunk elfelejteni: a két harcoló fél összecsapásával 1847 telén. Michael Ballhaus képei Peter Gabriel zseniális zenéjével lélegzetelállítóak, tökéletesen megalapozzák a mozit. A vesztes írek megölt vezetőjének fia árvaházba kerül, és bosszút forral. Tizenhat évesen visszatér, és elhatározza: beférkőzik apja gyilkosa, Mészáros Bill bizalmába, és amikor az már fiaként szereti őt, megöli a férfit. Ám mindeközben zajlik a történelem, a polgárháború – a film záróeseménye az 1863. június 13-án kitört new yorki lázadás. A záróképekben újabb bravúr: az idő kíméletlenül tovaszáll, az ILM jóvoltából szemünk előtt nő ki a földből a Nagy Alma, és minden, amit látunk, sorsok, életek, történelemmé nemesül. (Mindenkinek javaslom, hogy maradjon a helyén a film végén, mert a U2 The Hands That Built America című száma félelmetesen passzol a képekhez, és nagyon megérinti az embert.)

Scorsese ezúttal is szerencsés kézzel válogatta össze színészeit. Az őstehetség DiCaprio kinőtt a tinibálvány szerepkörből, és egyre jobb alakításokkal kápráztat el minket. Ám bármennyire kitűnő, ebben a moziban csak másodhegedűs lehet – és ez a négy éve (!) mellőzött Daniel Day-Lewisnak köszönhető. A Bal lábam nyomorék művészének megformálásáért Oscar-díjat nyert, és az Apám nevében, majd az Ártatlanság korában parádézó Lewis olyan alakítást nyújt a Mészáros szerepében, ami nálam abszolút elvitte az arany szobrocskát még akkor is, ha elismerem az Oscart előle elhalászó Adrien Brody lelke mélyéig átélt Szpilmanját Polanski Zongoristájában. Ezt látni kell – és hallani, olyan tökéletes ugyanis az angol születésű színész 19. századi dialektusa, hogy az félelmetes. A két sztár mellett három kitűnő alakítást láthatunk: Cameron Diaz Jenny, Brendan Gleeson a Szerzetes, és a legutóbb a Chicagóban sokoldalúságát bizonyító John C. Reilly Happy Jack szerepében. Mindehhez jön a mestertől megszokott alaposság: a korabeli New York utolsó szögig korhű módon felépített mása; az épületektől kosztümökön át a már említett beszédstílusig minden a helyén van – mellbe vágja az embert, olyan, mintha valami időutazáson visszarepülnénk majd' 150 évet az időben. (Mindezt egyetlen szám is alátámasztja: a 97 millió dolláros forgatási költség, ami persze már bőven megtérült.) Ez két dolog miatt is fontos: átlendíti a nézőt a picit döcögő forgatókönyv feletti mérgelődésen, másrészt a néha nem passzoló zenéről is eltereli a figyelmet. Utóbbi egyébként nem véletlen: Elmer Bernstein nagy lélegzetű művet írt a filmhez, melyet a londoni Abbey Road stúdióban fel is vettek, ám a Miramax az utolsó percben egyszerűen szemétre dobta az egészet, és az amúgy kitűnő Howard Shore-t kérte fel a pótlásra, aki pár nap alatt összedobott valamit – érzésem szerint nagyrészt a Gyűrűk ura zenéjéből kiszórt ötleteket és dallamokat…

A New York bandái hihetetlenül látványos történelmi tabló, méltóan Scorsese eddigi műveihez. Lehet, hogy nem „harap" annyira, mint fent felsorolt korábbi filmjei, de hogy jó szórakozás, az biztos. A tucatmozik és feldolgozások korában egy hollywoodi produkciótól ez egyáltalán nem kis szó…

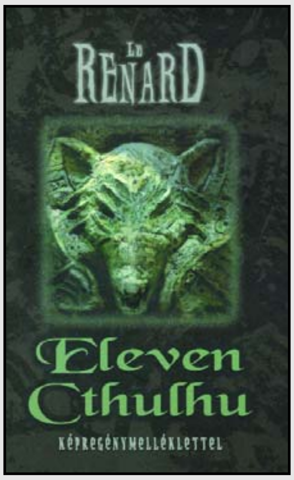
]{redenc

GREG COX
DAREDEVIL - A FENEGYEREK

Ha egy film sikernek ígérkezik a mozikban, akkor elég nagy a valószínűsége, hogy nem sokkal a premier előtt a nyomtatott változat is felbukkan a könyvesboltok polcain. Ezek a könyvek lehetnek jobbak vagy rosszabbak, de az biztos, hogy hűen követik a film cselekményét, és csak elvétve fordul elő, hogy jobban sikerülnek a vásznon látható műnél. Jelen esetben egy újabb Marvel szuperhős, a Fenegyerek filmes feldolgozásának regényváltozatát vehetjük górcső alá. Sajnos már a film sem nyerte el igazán tetszésemet, és ezért némi félsszel tekintettem a könyv olvasása elé. Nem véletlenül, ugyanis a könyvet jegyző Greg Cox nem igazán tudott mit hozzátenni az alapul szolgáló forgatókönyvhöz. A karakterek kidolgozatlanok, a párbeszédek laposak, és az egész könyv nélkülöz mindenféle hangulatot, így nem is képes magával ragadni az olvasót. Mindezt tetézi, hogy a kiadó arra sem vette a fáradtságot, hogy felvegye a kapcsolatot a film forgalmazójával, így az alapul szolgáló mozitól eltérő karakternevekkel ajándékoz meg minket, ami még a legelvakultabb rajongót is képes feldühíteni. Az egyetlen pozitívum, hogy a könyv a történet szempontjából kicsit mégis többet nyújt, mint a moziban eltöltött másfél óra, mivel néhol jobban kidolgozza a cselekményt, és jobban érzékelteti az egyes motivációkat. Ez azonban tényleg csak a fanatikusokat elégíti ki, így az átlag olvasó ezúttal valószínűleg csalódott marad.

Szukits Könyvkiadó

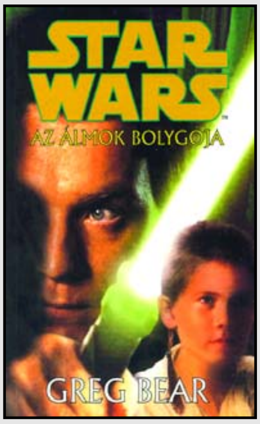
LE RENARD - ELEVEN CTHULHU



Valószínűleg mára, mikor már a számítógépes játékok terén is megjelent az elsőre szinte kimondhatatlan Cthulhu név, igen kevesen vannak azok, akiknek ezen furcsa szó az újdonság erejével hatna. Szakavatottak azonnal felkapják a fejüket, és elfeledett gonosz ősi istenségekről, és Howard Phillipe Lovecraftról kezdenek beszélni. Ezúttal azonban nem a méltán emlegetett mester egy újabb munkájával szembesülhetünk, hanem Le Renard történeteivel, melyet egy napló formájában izgulhatunk végig. Minden egy születésnapon kezdődik (a tizenharmadikon), mikor is egy titokzatos nagybácsi ismét feltűnik a családi körben. Érkezése felkavarja az indulatokat, és elindítja a naplót, mely egy furcsa esemény, egy különös szekta, és egy ősi mítosz felkutatásának krónikája lesz. A könyv kilenc fejezetre oszlik, és huszonhárom évet ölel fel. Hosszabb-rövidebb írások, melyek egy lassan felcseperedő fiú életének különböző szakaszaiba engednek bepillantást, miközben folyamatosan igyekszik követni egy kibogozhatatlannak tűnő szálat. Bár a mű tényleg nem Lovecraft munkája, a stílus, a történet megközelítése mégis tökéletesen passzol az író munkásságába, az ember könnyen elfeledheti, hogy nem az ő sorait olvassa. Aki tehát nagy rajongója a hasonló történeteknek, az tökéletes választásnak tekintheti ezt a kötetet, és azok számára sem utolsó, akik csak most ismerkednek Cthulhu felfoghatatlan világával.

Szukits Könyvkiadó

GREG BEAR - STAR WARS:
AZ ÁLMOK BOLYGÓJA

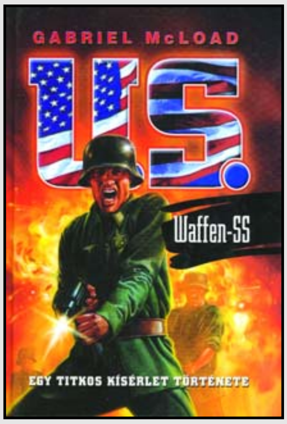


Réges-régen, egy messzi-messzi galaxisban… Az utóbbi időben némi csalódást váltott ki az emberekből ez a mondat, hiszen a Baljós Árnyak és a Klónok támadása, azaz a Star Wars saga első két epizódja nem igazán váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Úgy tűnik, mintha George Lucas valahol elvesztette volna a fonalat. Szerencsére a rajongók nem mindig járnak rosszul, hiszen a Star Wars univerzum nem csak a vásznon létezik. Fontos szerepet játszanak ebben az univerzumban a könyvek is. A legújabb Csillagok Háborúja regény három évvel az első epizód eseményei után játszódik, kitöltvén ezzel azt az űrt, amit a két rész között „évek hosszú sora” hagyott a rajongókban. Anakin 12 éves, s bár már évek óta részese a Jedi kiképzésnek, még mindig olthatatlan vágyat érez a száguldás és a győzelem iránt. Egy illegális verseny kellemetlen következményei után azonban komoly feladat vár rá, az ifjú padavan mesterével, Obi-Van Kenobival egy furcsa világ felé veszi az útját.

A könyv ezúttal tényleg igazi Star Wars élményt nyújt az olvasóknak. Az igényes történet mellett további apró részletek bukkannak fel a „jövővel” kapcsolatban, és igazi képet kapunk Anakin és Obi-Van kapcsolatáról, mely sokkal kidolgozottabb, mint ahogy azt anno a moziban megfigyelhettük. Kötelező olvasmány tehát mind a rajongók, mind azok számára, akik kicsit is szimpatizálnak az igazán szórakoztató, izgalmas science-fictionnel.

Aquila Könyvkiadó

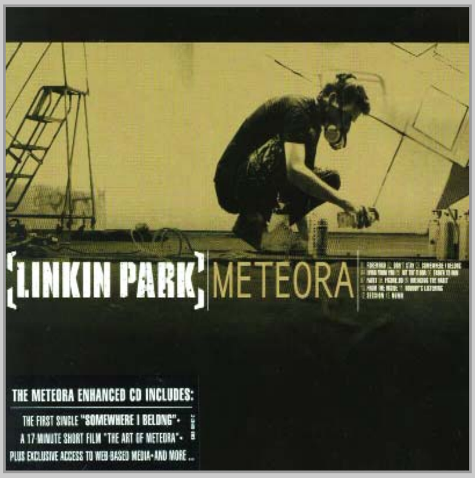
GABRIEL MCLOAD - U.S. WAFFEN-SS



Azok a regények, történetek, melyek a II. világháborúba kalauzolnak el minket, általában két nagy csoportra oszthatók. Az első a valós esemény alapján megírt műveké, melyek talán csak egészen apró részletekben tartalmaznak kitalált eseményeket, a hangulat és izgalom fokozása érdekében. A második, pedig a teljes fikció, azaz a „mi lett volna, ha…” típusú írások, melyek mellőzvén a történelmi hűséget csak a szórakoztatásra koncentrálnak. Gabriel McLoad (újfent egy álnév mögé bújt honfitársunk) ezúttal egy szinte teljes egészében kitalált, ám bizonyos szintig valós alapokon nyugvó történetet jelentetett meg. Hősei a német hadsereg legellentmondásosabb alakulatának, a Waffen-SS-nek a tagjai. Azok a katonák, akik miután a szövetségesek fogságába kerülnek, a felsőbb vezetés kérésére – de önszántukból – a Csendes-óceánon harcolnak a japánok ellen.

A szerző által kitalált történet egyik legnagyobb érdeme – amellett, hogy egy igazán érdekes elképzelést gondol tovább –, hogy igazi embereket mutat be, és nem a kegyetlen, mindenki által gyilkológépnek tartott katonák felől közelíti meg a történetet. Maga a mű persze nem világirodalmi színvonalú, nem is hatalmas terjedelmű, de egy szombat délutánra tökéletes kikapcsolódást nyújt, főleg azok számára, akik szívesen foglalkoznak a háborús történetekkel, még akkor is, ha nem a fekete-fehér igazságról van szó.

Totem Kiadó



LINKIN PARK - METEORA

Linkin Park. A csapat, mely a semmiből tűnt elő, és hónapok alatt olyan sikerre tett szert, ami egyenlő a sokat emlegetett „amerikai álommal". Ha pedig ezt a kifejezést használjuk, akkor nem is igen állunk messze a valóságtól, hiszen a csapat a nagy vízen túl állt össze, és onnan indult hódító útjára. Furcsa módon ezzel a bandával kapcsolatban csak kétfajta embertípus létezik, vagyis vagy lehet szeretni őket, vagy nem, igazából köztes megoldás nem nagyon van. Sokan nem állhatják őket a rap/metal összhatás miatt, de az biztos, hogy nemigen találnánk olyan embert, aki legalább egyszer ne dúdolta volna magában a 'In the end' nyitó taktusait. Mindenesetre a siker töretlennek tűnik, hiszen nem is olyan régen előrukkoltak egy remixalbummal (Reanimation), mely egyesek szerint csak egyszerű rókabőr volt, de ettől függetlenül igen komoly sikert könyvelhetett el. Miközben pedig sokan a srácok által képviselt 'nu metal' végét emlegetik, a Linkin Park előrukkolt legújabb albumával, mely a keresztségben a Meteora nevet kapta. Az első és legfontosabb dolog az új koronggal kapcsolatban, hogy ha az ember csak úgy véletlenül kerül vele kapcsolatba, akkor is rögtön „vágja", hogy kik az előadók. A fiúk tehát nem változtattak a jól megszokott recepten, ismét felcsendülnek a vad rapbetétek és az ütős refrének. Maga a koncepció nem változott a bemutatkozó albumhoz képest, ezúttal sem a mennyiség, hanem a minőség volt a lényeg. Egy beköszönő intró és tizenkét vadonatúj szám fogadja a hallgatóságot, melyből tizenegy igazi zúzós nóta, egy pedig teljes egészében gépek által életre hívott dallamokat tartalmaz. Még nem tudni, vajon az új lemez is akkora slágergyár lesz-e, mint a Hybrid Theory, de az biztos, hogy a rajongók egy cseppet sem fognak csalódni, és ez már elég lesz ahhoz, hogy a Linkin Park szekere szerencsésen tovább gördüljön.

DAREDEVIL: THE ALBUM - SOUNDTRACK

Az e havi külvilág rovat valamelyest a Daredevil – Fenegyerek jegyében telik, hiszen a könyv után sort kerítünk a film zenéjére is, ezúttal azonban sokkal pozitívabb tapasztalatokkal lehetünk gazdagabbak. Érdekes tendencia kezdi felütni a fejét a filmzenékkel kapcsolatban. Legutóbb (furcsamód szintén képregény-adaptációról van szó) a Pókember esetében volt megfigyelhető, hogy először kiadták a filmben felcsendülő dalok albumát, majd azt követően a „score" lemezt, vagyis a film mellé komponált muzsikákat. Mindezt persze egy külön cd-n, nehogy egyszerre juthassunk hozzá a teljes zenei kínálathoz. Ez történt most is, így félreértés ne essék, most nem a által komponált dallamokról esik szó, hanem a filmben zenei betétekként felcsendülő, különböző előadóktól válogatott számokról. Bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy a 'Daredevil Theme' meghallgatható erről az albumról is, de remix változatban. A további tizenkilenc szám tehát tekinthető egy válogatásnak is, hiszen szinte mindegyik a rock/metal talajáról került a lemezre. A felhozatal igen impozáns, megtalálható itt a 'Fuel', a 'The Calling', 'Nickelback', 'Rob Zombie', sőt egy szám erejéig még 'Moby' is hallható az 'Evening Rain'-nel. Egy csapat, az 'Evanescence' két szerzeményével is felkerült a korongra, amin talán nincs is mit csodálkozni, mert igencsak kiemelkednek a többi előadó közül. A nagyközönség számára talán még ismeretlen csapat két, líraibb hangvételű számmal emeli a lemez színvonalát, amiket ha meghallgat az ember, kedvet kaphat egy egész albumnyi anyag megismeréséhez is. Összességében tehát egy igazán kellemes, bár egy bizonyos zenei réteget kedvelőket megcélzó albummal lehetünk gazdagabbak, ha szemet vetünk erre a lemezre – kiváló választás azoknak, akik szeretik a tucatslágereken túlmutató zenéket.

GHYMES - HÉJAVARÁZS

A Ghymes érdekes színfoltja a magyar zenei palettának, mindemellett (vagy éppen ezért) teljességében eltér a rádiók által előszeretettel játszott zeneszámoktól. Két okból is, elsősorban mert határon túli zenészek tolmácsolásában jut el hozzánk, másodsorban mert igazából semmi köze a könnyűzenei műfajhoz, hiszen magyar és különböző közép- és kelet európai népzenei alapokból épül fel. Ettől függetlenül hatalmas sikernek és népszerűségnek örvend, hiszen maga a 'Héjavarázs' album is három hónap eljutott a megtisztelő platinalemez státuszig. Az 1984 óta létező együttesnek ez már a nyolcadik albuma, és sorban a harmadik, mely eléri a bűvös tízezres eladási számot. A csapat az évek során sokat fejlődött, a kezdeti népi hangszerektől (hegedű, brácsa, cimbalom, duda, bőgő, lant, koboz, tökcitera, tárogató) eljutottak a dobfelszerelésen át a szaxofonig, ezzel is modernebbé, mindenki számára könnyen fogyaszthatóvá téve a soron következő lemezeket. Ez a populárisabb hangzásvilág teljesedett ki a legújabb lemezen, tizenkét dalban tárva elénk olyan dallamokat, melyek első hallásra talán idegennek, furcsának tűnhetnek, de ahogy az ember egyre előrébb jut, és hallgatja meg újra és újra az albumot, úgy kezdi értékelni a néhol egyszerű, néhol pörgős, néhol teljességgel megnyugtató dallamokat. A nemzetközileg is elismert négyes (Buják Andor, Pukkai Attila, Szarka Gyula, Szarka Tamás) zenéje nem csak azért ajánlható mindenkinek, mert a kultúránk része, hanem mert tökéletes kikapcsolódást biztosít, és kiemelkedően magas zenei értéket képvisel a mai magyar „zenekarokhoz" képest. Tökéletes olyan pillanatokra, mikor az ember szívesen merülne el egy jó könyvben, vagy csak egy jókora adag nyugalomra vágyik.

Red Faction 2

Pár éve a Red Faction a forradalmi GeoMod motorral robbant be a köztudatba. A lehetőség, hogy a pályákon mindent deformálhatunk, és minden a fizika törvényeinek megfelelően reagál a rombolásra, igencsak felcsigázta a játékosokat. Sajnos a játék kihagyott ziccer maradt, a program nem igazán használta ki a motor lehetőségeit – azonban most itt a második rész, ami (a készítők legalábbis égre-földre esküdöznek rá) kiköszörül minden csorbát: mars a Marsra munkás-lázadást vezetni!

Pro Race Driver

Ha a cím esetleg ismeretlenül hangzik, megsúgjuk: ez a régóta nagy sikerrel futó TOCA-sorozat legújabb tagja. Az étlap: 38 versenypálya, 42 túra- és sportautó, 13 bajnokság – persze minden az eredetiek mérnöki precizitással elkészített mása. A kocsikat a végsőkig tuningolhatjuk, hogy aztán a versenypályán 220-szal törjük apró darabokra őket. A látványos grafikai újítások és effektek kicsit arcade-irányba eltolt játékmenetet, és az egyetlen pilóta karrierjét feldolgozó játékmódot takarnak.

Tropico 2: Pirate Cove

A népszerű diktátor-szimulátor érdekes csavarral folytatódik: a klasszikus karib-tengeri kalózvilágban kell majd hamisítatlan, XVII. századi virágzó kalózparadicsomot építenünk és üzemeltetnünk. Kalóz-seregeinkkel „adót” és „vámot” vethetünk ki a felségvizeinkre tévedő szerencsétlenekre, de arra is ügyelnünk kell, hogy ambiciózus beosztottjaink nehogy ellenünk fordítsák a hajóik ágyúit. Aprólékosan kivitelezett grafika, és humorosra vett játékmenet vár minden „szoftverkalózt” az elődjénél jóval harciasabbra hangolt folytatásban.

GTA: Vice City

A GTA3 2001-ben konzolon, tavaly pedig PC-n lett az év játéka. A folytatás ugyanerre a bravúrra készül, a PS2-es verziót elnézve reális eséllyel. A megszokott ultrabrutális, és szuperélvezetes játékélményt ezúttal a nyolcvanas évek Floridájába helyezett sztorival tálalják. Célunk a Vice City alvilága feletti uralom átvétele, ehhez pedig minden eszköz megengedett. Újdonságként többek között motor- és helikoptervezetés, az alvilági bizniszekbe való beszállás, és boltok kirablása vár, na meg persze bikinis-görkoris lányok minden mennyiségben!

A következő teljes játék:

Archangel

Az alig négy hónapja megjelent Archangel érdekes, egyedi ötvözete a külső nézetes 3D akciójátékoknak és az RPG-knek. A történet meglehetősen szokatlan módon főhősünk halálával kezdődik, hogy aztán új életet kapva arkangyalként nézhessen szembe a sötétség szolgáival. A kaland három idősíkon és helysznen ível át: az ősi idők, a közeljövő Berlinje, és a misztikus Kramath romvárosa mindig új kihívások elé állítja a játékost. Aki belekóstol a gótikus fantasy hangulatás a militarista hitechhel ötvöző játékba hamar megtanulhatja: angyalbőrben minden kicsit más…

TITAN
KEEPING THEM COOLER IS OUR BUSINESS
TITAN
www.wentiltech.hu
e-mail: info@wentiltech.hu
wentiltech
NAGYKERESKEDÉS:
1044 KISS ERNŐ U. 1-3.
P&P KERESKEDŐHÁZ 308.
TEL.: 06-1 390 1019
KISKERESKEDÉS:
1137 SZT. ISTVÁN PARK 2.
TEL.: 06-1 238 0133
FAX.: 06-1 238 0134

Szerkesztőség

Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear)
Szerkesztők: Giczi Gyula (JuliuS), Sashegyi Zsolt (Sasa), Hanula Zsolt (Hancu)
HW szerkesztő: Kovách Kornél
Hírszerkesztő: Paraszt Imre (Puma)
CD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris)
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Laptervezés: Kristóf Gábor
Korrektor: Kolozsvári Zsófia

Készítette a GAME MEDIA Lapkiadó Kft. szerkeszőgárdája, a Vogel Burda Communications Kft. megbízásából.

A szerkesztőség címe:
GAME MEDIA Lapkiadó Kft.
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: (06-1)-888-3405

Levelezési cím:
PC GURU 1325 Budapest, Pf. 315

E-mail cím: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Kiadó:
Kiadja a Vogel Publishing Kft.
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3470
Fax: (06-1)-888-3499
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471
Fax: (06-1)-888-3499

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft.
1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Szilágyi Katalin
Tel: (06-1)-888-3454
E-mail: kszilagyi@vogelburda.hu
Bálint Sámuel
Tel: (06-1)-888-3451
E-mail: sbalint@vogelburda.hu

Terjesztés:
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai

2002. II.félévi átlag terjesztett példányszáma a MATESZ által auditálva: 24672/hó

A PC GURU e havi száma 25000 példányban készül.

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fazekas Anita, Tel: (06-1)-888-3421
Rehó Rita, Tel: (06-1)-888-3423
terjesztes@vogelburda.hu

Megjelenik havonta, ára 1696 Ft

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft. Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3, Pf. 362

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 7776 Ft (6 szám)
egész évre: 15552 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a **Hírlap-előfizetési Irodában** (**Bp. Lehel u.10/A, levélcím:HELÍR, Budapest 1900**), átutalással a **HELÍR 11991102-02102799** pénzforgalmi jelzőszámra, ezen kívül **Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóságkerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban**.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3888 Ft (3 szám)
fél évre: 7776 Ft (6 szám)
egész évre: 15552 Ft (12 szám)

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt CD-rom mellékleteket az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékleteket az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhatnak olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A CD-romok a legtöbb felhasználói szoftverrel futtathatók, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered.

A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a CD mellékletek által a CD-kben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

A CHIP JÚNIUSI SZÁMÁTÓL A MAGAZIN IMMÁR DVD MELLÉKLETTEL IS ELÉRHETŐ*!

→ Ne keresd tovább a DVD-s CHIP-et!
→ Fizess elő most, és elküldjük Neked!

CHIP

Júniustól DVD™ melléklettel is!

→ Régóta hiányzott egy jó PC-s lap DVD-vel?

→ Fizess elő egy egész évre! 12 lapszám csak 16 752 Ft.

→ Kisbefektető vagy? Próbáld ki kicsiben!

→ 4 szám mindössze 5 584 Ft.

→ Nem hiszel a szemednek?
Telefonálj és rendeld meg a DVD-s CHIP-et!
Telefon: (061) 888-3421

→ A CHIP-et megrendelheted on-line is!
Keresd fel a www.chiponline.hu oldalt!

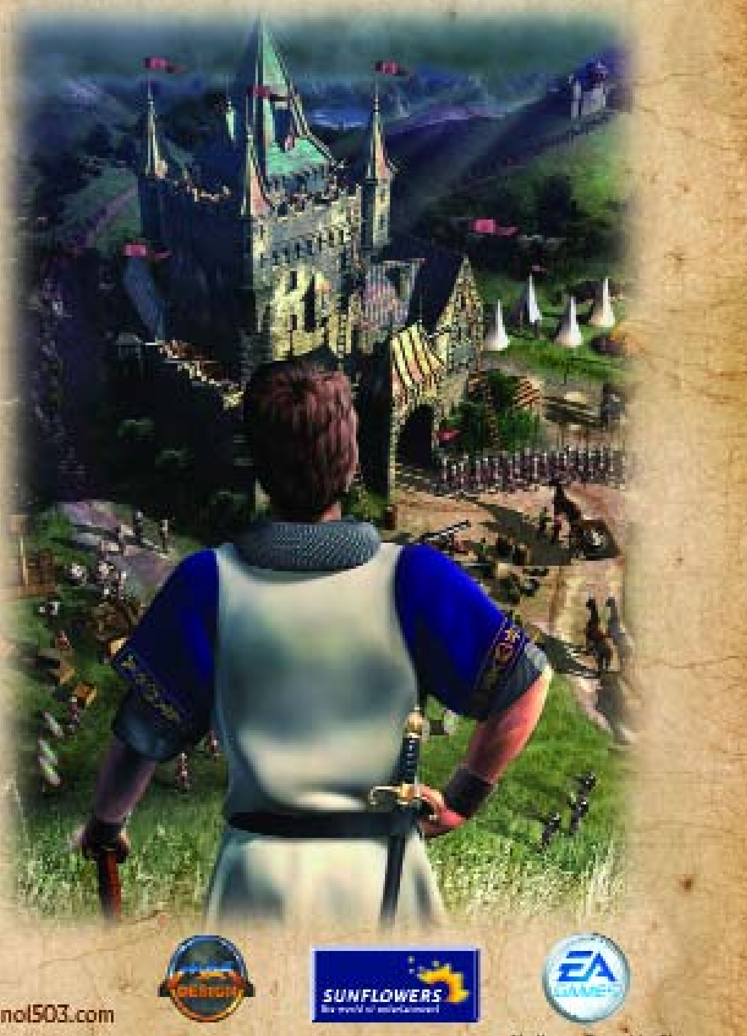
A DVD-n: extra játszható demók, a CHIP 3CD-nyi adata + további szoftverek, mozi-előzetesek és a tévésorozat, amelynek elkészítésében a CHIP tesztlabor is közreműködik.

*A CHIP 3CD melléklettel változatlanul előfizethető vagy megvásárolható.

Építs birodalmat téglával és malterral.

Az Úr 1503. esztendeje. Csak rajtad áll, milyen birodalmat építesz. Gazdag városokat boldog polgárokkal és vagyonos kereskedőkkel? Vagy erődöket, félelmetes hadsereggel, amelynek senki nem állhat ellent? Élj békében vagy vessz kard által – akárhogyan is, a döntés a Tiéd.

Vagy építs birodalmat vérrel.



Anno 1503
The New World

Megjelenés: 2003. Április

Megrendelhető az Electronic Arts kizárólagos magyarországi forgalmazójánál, az ECOBIT Multimédia Kft.-nél
1077 Budapest, Wesselényi u. 25 | Tel: (1) 478 0980 | Fax: (1) 478 0984 www.ecobit.info | sales@ecobit.hu

A Te világod. A Te döntésed.

www.anno1503.com

SUNFLOWERS

Challenge Everything™
www.ea.com